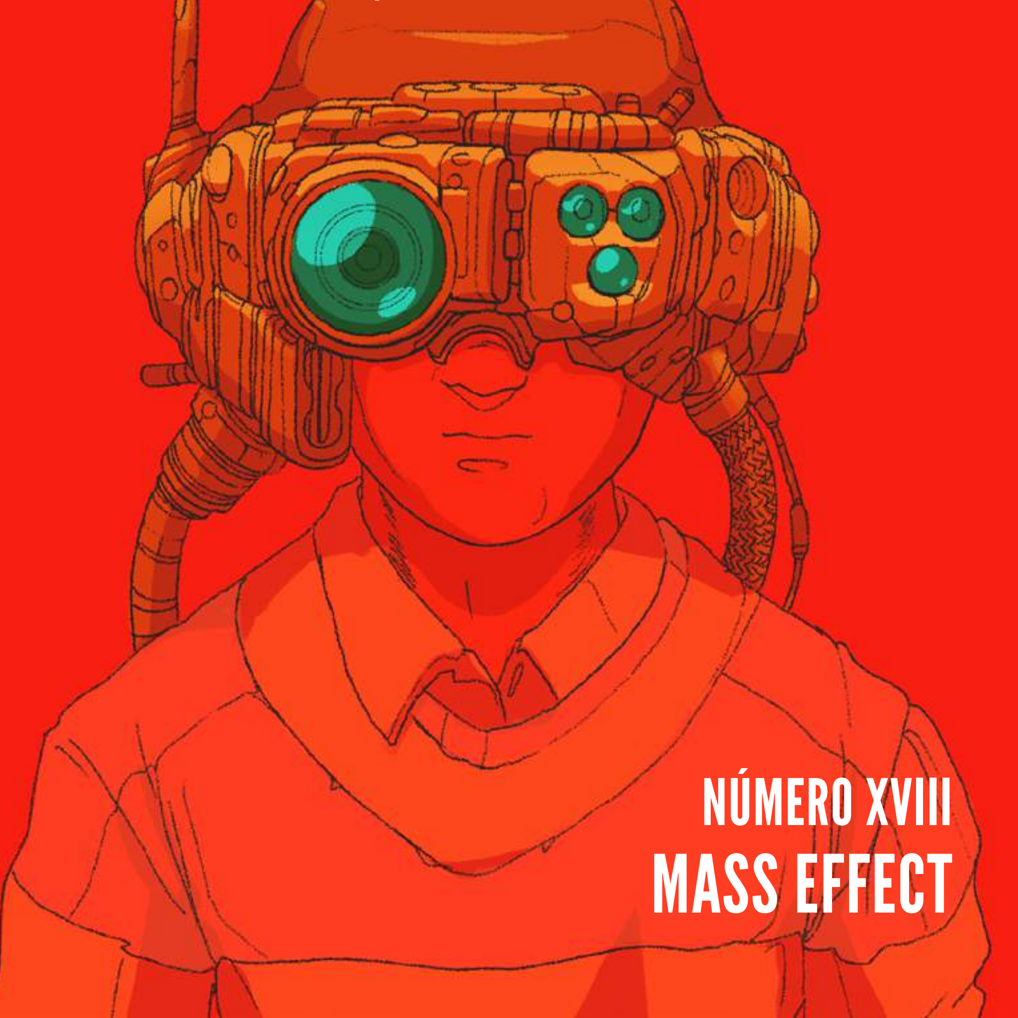
PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD



NÚMERO XVIII

MASS EFFECT



EDITORIAL.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.

Bienvenidos al número XVIII de Presura, el numero de mayor tamaño publicado hasta la fecha. La revista, y la página, no deja de crecer. Los números son cada vez más halagüeños y esto, que puede sonar vacío, para nosotros es todo. Como todos sabéis, la revista es gratuita, libre y colaborativa, pero lo que muchos no sabréis es que toda la carga de fondo de la revista recae sobre una sola persona y que el proyecto siga adelante, que nuestros contenidos sean relevantes y sean de ayuda para la creación de otros artículos y congresos es una alegría y una satisfacción personal enorme.

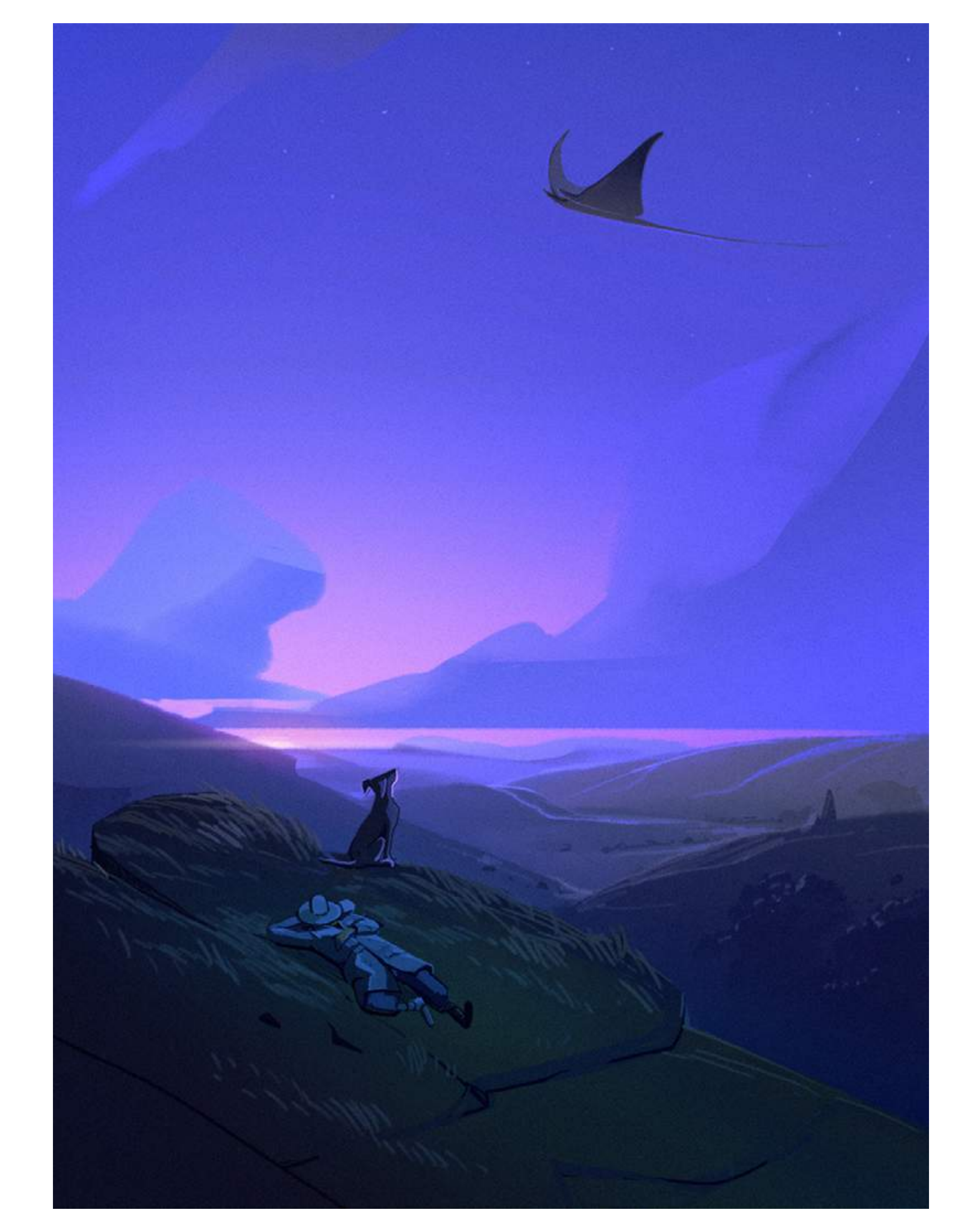
Este es el número que marca el aniversario y un hito, las 200 páginas conseguidas. Hace un año que comencé este camino y no puedo estar más contento y orgulloso del viaje. Todo gracias a vosotros. Muchas gracia

PORTADA:

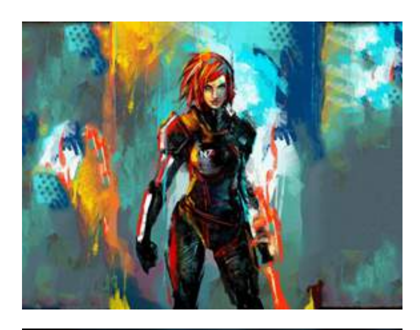
COSIMO GALLUZZI.

Cosimo Galluzzi es un ilustrador afincado en Los Ángeles. Para este número nos ha cedido amablemente la fantástica imagen que presenta nuestro número XVIII dedicado a "Mass Effect"y la crítica de videojuegos. Puedes ver, e incluso comprar, alguna de sus mejores obras en su página web: http://www.cosimogalluzzi.com/ y estar al tanto de su trabajo en su Tumblr: http://poolsofchrome.tumblr.com/

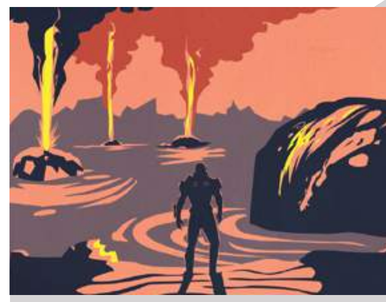
Nosotros somos admiradores de su trabajo desde hace años ya. Las influencias de Moebius y la ciencia ficción clásica amén de la utilización de colores claros y luminosos hacen de este autor uno de los mejores que podemos encontrar relacionados con la ciencia ficción en la actualidad. No solo trabaja la ilustración clásica, sino que también emplea otras técnicas como el "pixelart" donde destaca especialmente. Desde Presura os animamos a que sigáis a este autor.



ÍNDICE:

















AUTORES:



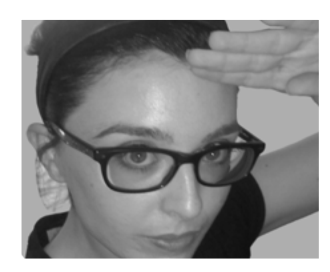
Jorge González Sánchez (Salamanca), es Arquitecto por la Universidad Politécnica de Madrid, desde 2014 se dedica al desarrollo y crítica de videojuegos. Sus principales líneas de investigación son las teorías queer, de género y feministas aplicadas al desarrollo de la narrativa y ludología en videojuegos. Además, es impulsor de la plataforma Gaymer.es, una comunidad para jugadores LGTB+ de habla hispana, de la cual es presidente.



Alexander Rodríguez Delgado, País Vasco. Licenciado en Psicología, Máster en Educación Secundaria, activista de Derechos Humanos, educador social y apasionado de los videojuegos. En sus ratos libres lee, investiga y escribe artículos relacionados con la identidad de género, el feminismo y la representación de determinados colectivos en el mundo virtual. "



Bruno Rodríguez Armesto es profesional del marketing digital afincado en Sydney. Sus intereses son la cultura pop, especialmente en sus intersecciones con tecnología y tendencias sociales emergentes. Escribe sobre sus intereses personales en "bruroar" y se encuentra pre-produciendo "Kakuma: A refugee Story".



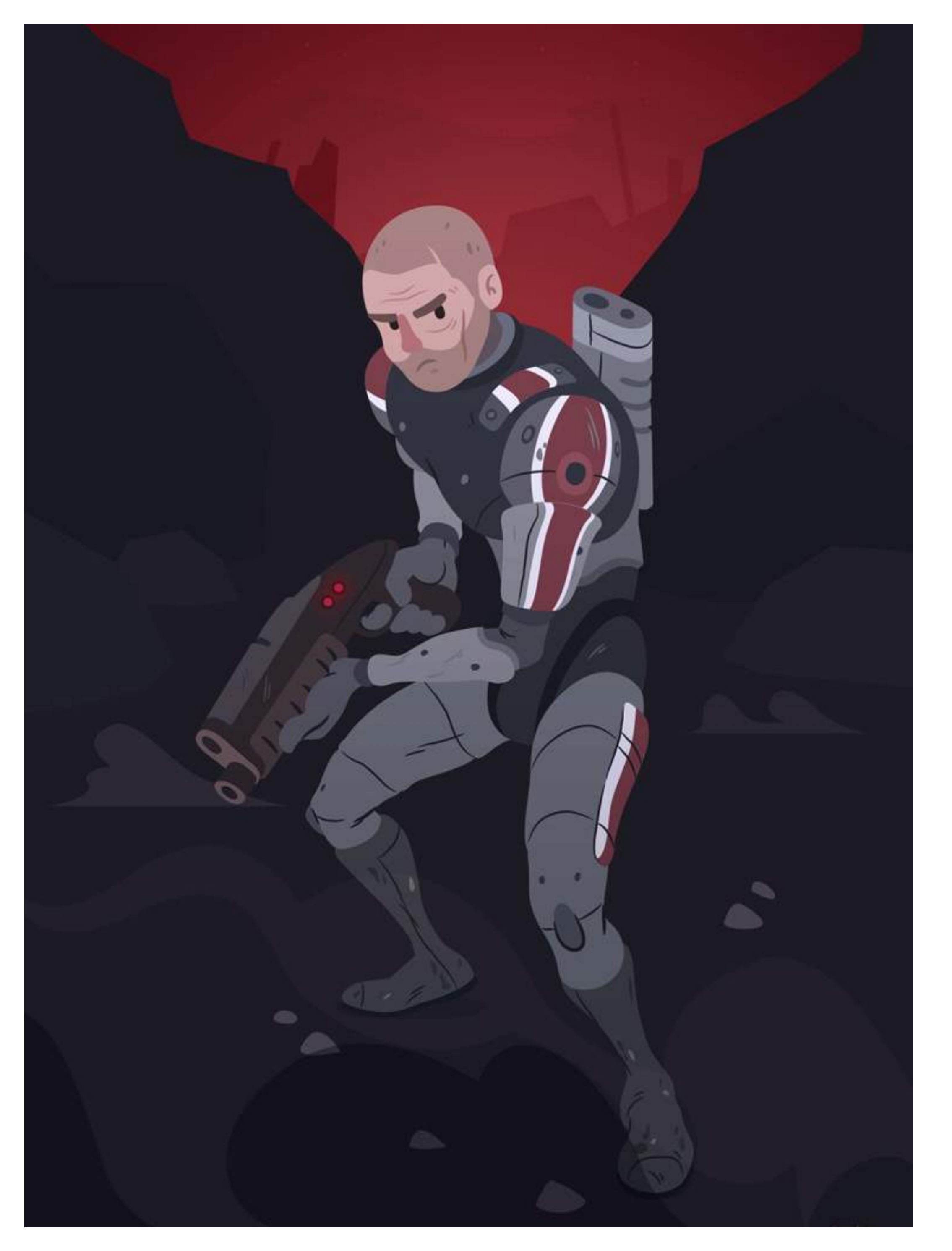
Iris Rodríguez Alcaide (Móstoles, 1989). Licenciada en Historia y Máster en Estudios Avanzados de Historia Moderna por la Universidad Autónoma de Madrid. Ex-investigadora en el proyecto METABODY, doctoranda en Historia Intelectual y Cultural de los Animales. Aficionada a los videojuegos y fruto de su interés por la relación entre éstos y la historia, escribe desde 2014 en Licencia Histórica.



Fernando Palacios Dueso se dedica a escribir sobre arte en sus diversas formas. Acaba de terminar el grado en Periodismo, cuyo TFG lo ha enfocado a la Introducción a la Crítica Artística del Videojuego como Medio. En el ensayo habla de las ocho vías a través de las que, (considera), se puede y/o se debe tratar un videojuego como obra puramente artística.



Manu Delgado ha estudiado Periodismo en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Durante sus años de estudio decidió combinar dos de sus pasiones; el periodismo y los videojuegos. Tras varios proyectos, fundó junto a unos compañeros de clase la revista Equilateral, una publicación especializada en videojuegos independientes.



ARTÍCULOS:

“MASS EFFECT”.

La saga “Mass Effect” es una de las licencias de videojuegos más conocidas en la actualidad. Creada por BioWare y distribuida por Electronic Arts es, probablemente, el mejor mundo de rol, acción y aventuras que nacieron en la generación pasada, con el permiso de “BioShock”. Desde entonces han corrido ríos de tinta sobre las aventuras de Shepard (Ilustrado en la página anterior por Tobias Örnberg)

Nosotros vamos a realizar un viaje en cuatro pasos. El primero nos llevará a examinar los problemas y conflictos de género y su representación en los videojuegos de la saga, el segundo nos conduce al matriarcado de las asari y a un estudio concienzudo del mismo, el cuarto nos lleva de la mano a examinar las entretelas del juego y a contemplar como la libertad que nos da está realmente condicionada. Por último, nuestra parada es un estudio comparado del futuro que presentan tres juegos, “Mass Effect”, “Metro: Last Light” y “Fallout New Vegas”. Esperamos que este viaje les resulte interesante.



MS. EFFECT: EL LEGADO DE UNA HEROINA ACCIDENTAL.

POR: IRIS RODRÍGUEZ ALCAIDE.

En otro fantástico número de la casa (XI: Género y Videojuegos), su director Alberto Venegas ya dedicó un elaborado artículo a abordar la invisibilización que había sufrido la protagonista de esta popular saga[1]. Por desgracia, lejos de tratarse únicamente de una mera cuestión de márketing, lo cierto es que este planteamiento continúa atravesando en mayor o menor medida todas las fases de producción del videojuego: desde su inspiración o referentes, pasando por el propio desarrollo, hasta culminar en el final producto publicitario.

1. Alberto Venegas Ramos, "La Odisea de la Comandante Shepard," Presura (web): julio 2016.

JANE SHEPARD SE HA CONVERTIDO EN UN EJEMPLO DE EMPODERAMIENTO FEMENINO.

Hay ocasiones, no obstante, en que estas circunstancias tan adversas nos ofrecen personajes memorables que llegan a superar todas nuestras expectativas. Por eso, es para mí un auténtico privilegio poder volver a las páginas de Presura precisamente en un monográfico dedicado a "Mass Effect" (ME de ahora en adelante), y hacerlo además con la oportunidad de escribir sobre la Comandante Shepard. Así, en la primera y segunda partes de este artículo haremos una aproximación general al contexto de la creación de este controvertido personaje, así como a los principales debates que ha suscitado dentro de la industria del videojuego, dada la escasa repercusión que éstos han tenido más allá del público anglosajón. Por último, intentaremos reivindicar la importancia de esta relegada encarnación de Shepard poniendo de relieve aquellos rasgos distintivos que la han llevado a convertirse en todo un icono de empoderamiento dentro del mundo del videojuego gracias a su amplia capacidad de representación diversa y positiva.

I.

Antes de embarcarse en el desarrollo de ME, BioWare ya estuvo al frente de varios videojuegos de rol con narrativas y procedimientos semejantes entre los años que van desde "Baldur's Gate" (BioWare, 1998) a "Jade Empire" (BioWare, 2005). En todos estos títulos se ofrecía a los jugadores la posibilidad de elegir el género y el aspecto de su protagonista, mas fueron los avatares masculinos los concebidos, favorecidos o erigidos posteriormente en canónicos. Uno de los ejemplos más destacados lo encontramos en la carismática figura de Revan, protagonista de la primera entrega de la saga "Star Wars: Caballeros de la Antigua República" (BioWare, 2003) y escrito por Drew Karpyshyn, quien posteriormente ocuparía el cargo de guionista jefe en el desarrollo de ME1 y ME2.

Desconocemos la manera en que Karpyshyn imaginó por vez primera tanto a Revan como a Shepard, pero resulta bastante claro que su equipo acabó escribiendo unas historias principalmente orientadas a un protagonista varón y posteriormente "adaptadas" ligeramente para un sujeto de diferentes características[2]. En estos primeros momentos, BioWare se veía a sí misma con grandes dificultades a la hora de adaptar su épica de la forma más representativa posible. En una conferencia impartida en 2013, David Gaider, uno de sus diseñadores principales, confesó que llegaron a darse casos como el de "Neverwinter Nights" (BioWare, 2002) donde, al carecer de mujeres guionistas en el equipo, se pidió expresamente las sugerencias de videojugadoras a la hora de desarrollar las opciones de romance. Gaider lo describiría como una experiencia reveladora[3].

2 El relevo en "The Sith Lords" (Obsidian, 2005) lo tomó Obsidian quienes, a pesar de mantener la elección del género del protagonista, parece que optaron por el camino contrario: la trama del "Jedi Exiled" muy probablemente se confeccionó ya teniendo en mente a la mujer humana Meetra Surik.

3. David Gaider, "Sex in Video Games," GDG Vault (vídeo): 3:54-6:55.

"MASS EFFECT" ES UNA HISTORIA ORIENTADA A UN PROTAGONISTA VARÓN.



EL "HÉROE" NO ES SOLO UN PROTAGONISTA, ES UN EJEMPLO.

Este bagaje hizo que pocos años después BioWare se propusiera que el personaje protagonista de su nueva historia pudiera ser indistintamente hombre o mujer[4]. Teniendo esto en cuenta, creemos que el debate sobre el "verdadero" género de Shepard resulta a estas alturas bastante estéril. Y es que, tal y como había sido anteriormente tratado en la literatura, el término "héroe" encierra una serie de implicaciones que transcienden el papel de "protagonista" y que lo acercan más al de "exemplum"[5]. Así, en el mundo clásico y medieval los héroes constituían un modelo de los valores que en sus respectivas sociedades se entendían como positivos. Estas figuras se definían principalmente por sus capacidades sobrenaturales, siendo considerados superiores al resto de sus semejantes más allá de las características adscritas a su género o acciones. Lejos de concebir a sus héroes desde cero, tanto "Mass Effect" como otros videojuegos con narrativas similares (véase Bethesda con su serie "The Elder Scrolls") eligieron en la mayoría de los casos apoyarse en modelos pretéritos, con la pretensión de readaptarlos y dotarlos así de nuevos significados[6].

4. Según Jonathan Cooper en Twitter (@GameAnim). For those asking, I repurposed mocap from Jade Empire. Shepard was always planned to be both male & female after JE's pre-set characters. 9 de enero de 2015, 18:15 p.m.

5. Joaquín Mª Aguirre Romero, "Héroe y Sociedad. El tema del individuo superior en la literatura decimonónica." Espéculo, 3 (1996).

6. Federico Navarrete y Guilhem Olivier, El héroe entre el mito y la historia. México: UNAM, 2000, p. 19. En este sentido, lo que hacen desarrolladoras como Bethesda o la propia BioWare está lejos de resultar un fenómeno novedoso. A diferencia de Mircea Eliade —quien consideraba que el mito anula a la historia—, Roland Barthes

"N/ VII" de muju en DevianArt, 2016.

EL CABALLLERO ES EL MODELO DE HÉROE.

Este tema fue abordado con profundidad el año pasado durante el interesante ciclo de charlas-debate "Píxeles aparte I: Reiniciando el videojuego"[7]. La comunicación presentada por Alberto Venegas ("El héroe medieval cristiano y su influencia en los videojuegos") puso de manifiesto que una de las principales inspiraciones épicas sigue siendo la construida en torno al caballero ("milites"). En la Edad Media occidental los valores dominantes eran los cristianos (piedad, humildad, autosacrificio, etc). Éstos se personificaban en el ideal caballeresco de una forma peculiar ya que, aparte de estar imbuido de un fuerte componente religioso y mesiánico, el héroe medieval contaba además con un innegable cariz violento y guerrero. A partir de finales del siglo XII, estas figuras comenzaron a surgir como una ficción necesaria en contextos de crisis política a fin de movilizar las energías de una colectividad[8].

Para que este modelo resultara válido en una obra de ciencia-ficción, se reutilizó aderezado con referencias muy elocuentes. Entre las principales estuvo el astronauta Alan Shepard (1923-1998), la segunda persona en viajar al espacio y el primer norteamericano en hacerlo. Además de la referencia a este particular aventurero galáctico, su apellido también hace mención al rol que nuestro personaje protagonista va a desempeñar en la trama ("El Pastor"), siendo por su parte John/Jane Doe un nombre común en el ámbito anglosajón para referirse a personas sin identidad ("nomen nescio"). Encajando estas primeras piezas, la historia de Shepard ya se perfila como grandemente deudora de esa épica del guerrero de origen desconocido y tintes mesiánicos que, en última instancia, se sacrifica como Jesucristo como Salvador de la humanidad. O, al menos en el universo de "Mass Effect", de toda vida orgánica (y no).

Pese a que nuestro imaginario heroico pueda estar lejos de poder considerarse "neutro" (ya que en la mayoría de los casos refleja la preponderancia tanto de sujetos varones como de los valores patriarcales en los que se sustenta buena parte de nuestro pasado), no hay que perder de vista que estos valores heroicos siempre se interrelacionan con aquellos valores sociales que reúnen más consenso en cada época. Si en la figura del héroe se encarnan, por tanto, las virtudes a las que las sociedades humanas aspiramos en cada momento de nuestra historia, entendemos que BioWare no debió encontrar contradicción alguna en que en un hipotético año 2183 esta persona pudiera ser también una respetada soldado de la Alianza al mando de un escuadrón de élite con la misión de salvar a la galaxia de una amenaza inminente.



NUESTRO IMAGINARIO HEROICO ESTÁ LEJOS DE SER "NEUTRO".

se inclinaba por la naturalidad con la que las narraciones heroicas van adquiriendo diversos sentidos y simbolismos con el paso del tiempo.

7. Organizado por ARSGAMES y ZehnGames en MediaLab Prado el pasado 17 de Junio de 2015.

8 Martine Dauzier, "Bertran de Born, guerrero medieval, héroe imposible del sur de Francia (pp. 4-5)," en Navarrete y Olivier (2000).

BIOWARE SE CENTRÓ EN EL MODELO MASCULINO.

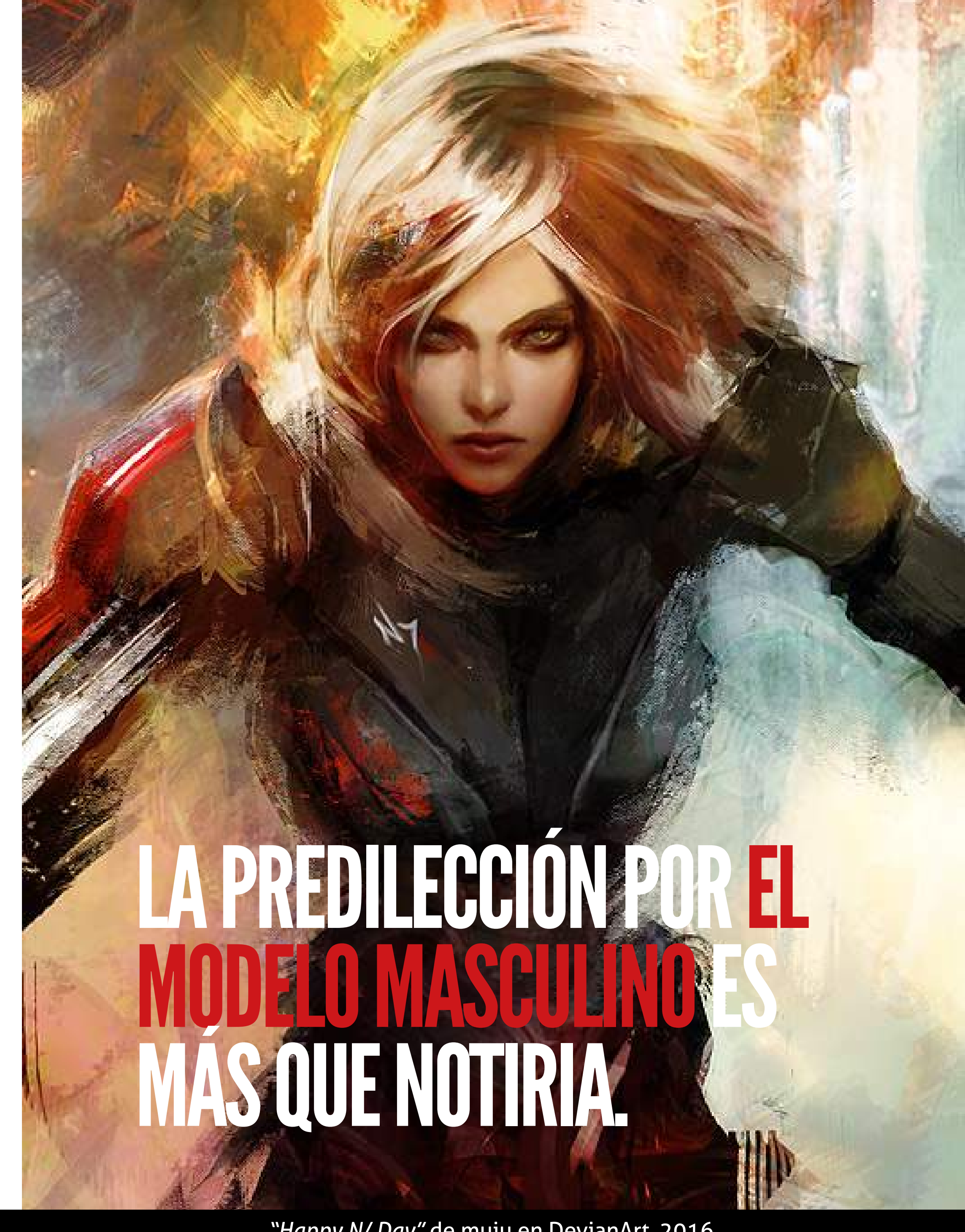
II.

Si bien tanto "la" como "el" Comandante Shepard fueron concebidos desde el principio como protagonistas independientes, BioWare pronto optó por centrarse en el modelo masculino. Esta decisión debió darse ya en una fase muy temprana del desarrollo, pues tal y como nos desvelaba el diseñador Jonathan Cooper en Twitter a principios del año pasado, el primer boceto animado que se creó dentro del apartado técnico fue el femenino[9]. Sea como fuere, este cambio de rumbo (que comenzó mucho antes de la promoción del primer juego) acabaría dejando huella en la trama, diálogos e incluso movimientos del personaje, sobre el que posteriormente se colocó la "skin" femenina, así como la voz de Jennifer Hale.

9 Victoria McNally, "Very First Animation Tests Of "Mass Effect" Were Of FemShep, Says Lead Animator". The Mary Sue (web): 09/01/2015.

Este hecho resulta especialmente notorio, por ejemplo, en la animación del personaje durante las numerosas cinemáticas que aparecen a lo largo del juego. A pesar de incluir algunos cambios mínimos a fin de "ajustar" la historia de la Comandante Shepard (principalmente algunas líneas de diálogo), lo cierto es que durante los dos primeros juegos los desarrolladores se dedicaron a superponer sistemáticamente a Jane sobre el modelo de John, un fenómeno frecuente (y ya tristemente conocido como "butch effect" o "efecto marimacho")[10] que suele hacerse patente en la forma de andar, moverse, la "performance" gestual o comportamientos determinados (como el modo

10 Jorge González Sánchez, "Definición, demografía y causas del Genderbend en MMORPGs." Gaymer (web): 24/09/2015. La justificación habitual responde a cuestiones de "eficiencia" en el desarrollo, donde el diseño de ciclos específicos para personajes femeninos aumentaría de forma drástica la carga de trabajo de los animadores, por lo que en general se vendría a utilizar el mismo sistema para personajes de ambos sexos.



LA PREDILECCIÓN POR EL MODELO MASCULINO ES MÁS QUE NOTIRIA.

"Happy N/ Day" de muju en DevianArt, 2016.



EL AVATAR MASCULINO CONTÓ CON MÁS DETALLE EN SU CREACIÓN.

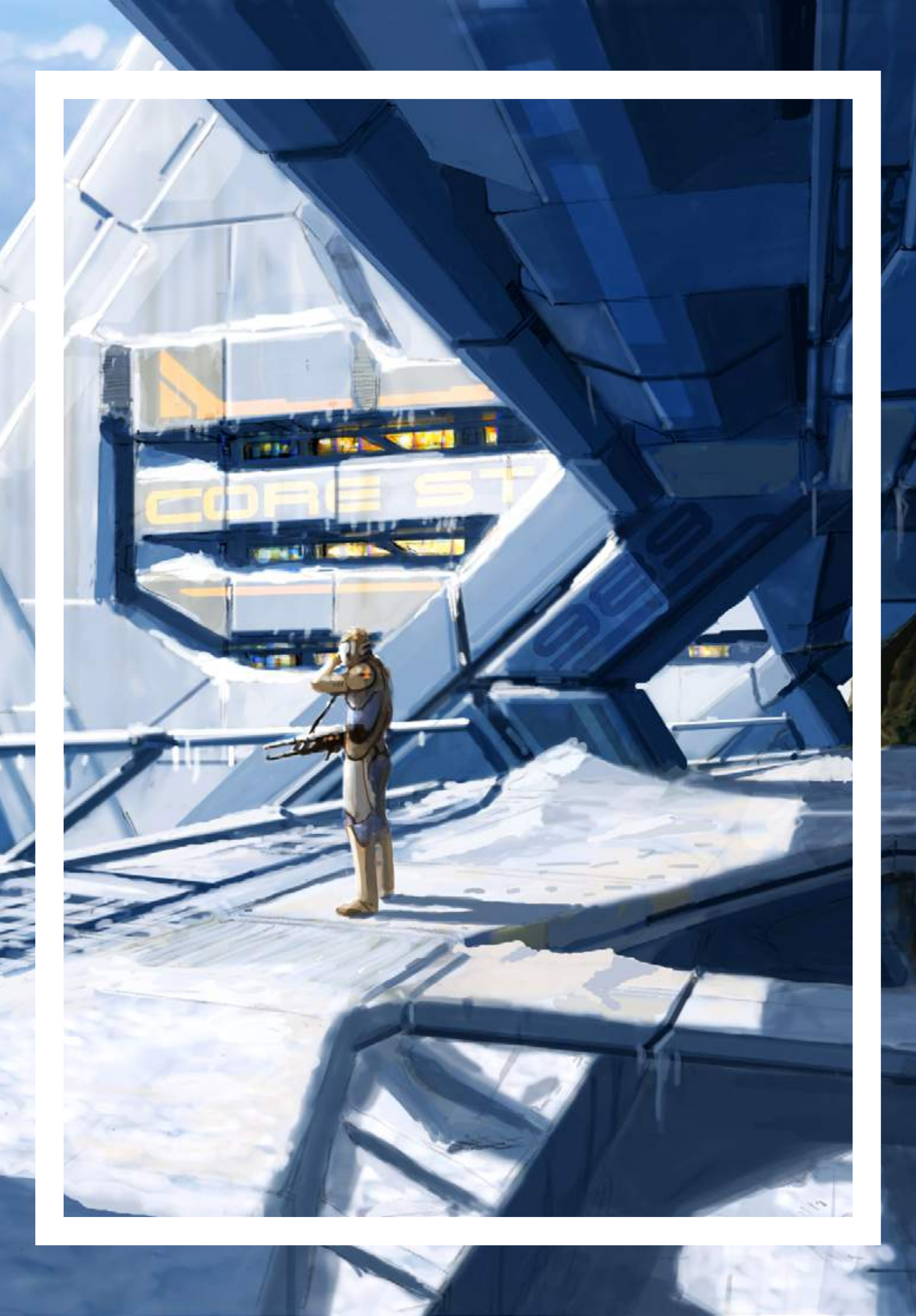
EL AVATAR MASCULINO FUE ELEGIDO COMO PROTAGONISTA.

de observar a las bailarinas asari) que perpetra el personaje. Más adelante volveremos sobre las inesperadas repercusiones que tuvo dicho reciclaje.

El tratamiento también fue desigual a la hora de dar un rostro icónico a Shepard. De nuevo, el avatar masculino contó con un diseño fisonómico muchísimo más cuidado, hasta el punto de que llegó a elegirse al maniquí holandés Mark Vanderloo para su caracterización física de cara y cuerpo. Por su parte, la Jane Shepard predeterminada (pelo cobrizo y ojos verdes), si bien no fue creada a partir de un simple desdoblamiento del modelo anterior, tampoco puede decirse que estuviera basada en el rostro de ninguna persona real, sino que fue diseñada simplemente con las herramientas y texturas básicas que ya ofrecía el creador de personajes. Hacia el final del desarrollo de ME1, el resultado se tradujo en dos Shepards predeterminados (hombre y mujer), con un primero donde —en general— se acabó invirtiendo más tiempo que en la segunda.

Pese a la calculada ambigüedad en las declaraciones de David Silverman (director de publicidad de BioWare)[11], resulta evidente que la elección sobre quién debía aparecer como el Héroe "mejor" reconocible de "Mass Effect" fue muy consciente y tomada en base al público al que principalmente deseaban dirigirse. Nos referimos, claro, a ese sector demográfico hegemónico a quien la industria del videojuego aún se muestra adicta por complacer. En nombre de

11. Brenna Hillier, "Loving FemShep: BioWare's first lady finally steps forward." VG247 (web): 19/07/2011.



LA ENCARNACIÓN FEMENINA DE SHEPARD QUEDÓ RELEGADA A UNA VERSIÓN ALTERNATIVA.

la "coherencia" narrativa, en adelante "Sheploo" continuó representando a la franquicia en las carátulas de sus juegos y protagonizando las principales campañas de publicidad, además de otros productos como los cómics y novelas oficiales de ME donde se hace mención expresa a un "Él".

Sin embargo, ya antes de esta estereotipada promoción la encarnación femenina de Shepard había quedado relegada a una versión "alternativa" con "skin" femenina. Su progresiva transformación en "FemShep", la "alteridad", comenzó realmente en la disposición del menú de creación de personajes. De este modo, en ME1 la Jane Shepard predeterminada de diseño impersonal no fue visibilizada como protagonista junto a John en un plano de igualdad, sino que quedó relegada desde un principio a la pestaña [Introducir identificación nueva], como si se tratara de una opción al nivel de la personalización del peinado o color de ojos. Aunque esta situación cambió ligeramente en ME2, el sistema de partidas importadas puso de manifiesto que hasta el famoso tráiler alternativo de ME3 muchos jugadores nunca llegaron a ser realmente conscientes de que existiera esta opción.

Un condicionamiento previo que, a cambio de ofrecer acceso a la experiencia más rápida de juego, probablemente ya tuviera su parte de responsabilidad en los archiconocidos resultados del 18-20% de jugadores que eligieron a Jane, frente al 80-82% que continuaron con John (y un 62% del total que eligieron la clase Soldado)[12].

III.

Aunque, como hemos visto, el personaje de Shepard siempre estuvo lejos de ser una total página en blanco, una de las principales razones por las que "Mass Effect" ha sido experimentada como una historia tan inmersiva por parte del gran público es sin duda la posibilidad de personalizar a tu Comandante incluyendo trasfondo, nombre de pila, género, apariencia física (muy limitada, no obstante, de forma binaria al "género" escogido), romances y una actitud de naturaleza moral ante cómo abordar tus misiones y objetivos.

En un momento en el que las protagonistas femeninas en los videojuegos aún resultan bastante escasas (y, según datos de la última E3, en progresivo descenso pasando del 9% del año pasado al 3% de 2016)[13], la existencia de Jane Shepard sigue siendo hoy una de las pocas (y mejores) oportunidades donde las mujeres o personas no binarias tenemos de representarnos como tales. Siendo marginada por sus propios creadores desde un principio, el potente imaginario que buena parte de la comunidad de fans de "Mass Effect" ha creado en torno a "FemShep" ha resultado ser completamente ajeno a BioWare. Precisamente, ha sido el desigual trato que ésta ha dado al personaje lo que probablemente ha aglutinado a la gran cantidad de defensores que reivindican su lugar en la saga y la dotan del contenido propio que escasamente le concedieron hasta ME3 en forma de activas comunidades 2.0, "fanarts", "fanfics" e incluso detalladas caracterizaciones de "cosplay"[14].

Este grado de identificación con Jane Shepard ha sobrepasado a menudo los límites de la pantalla. A la hora de encarar la recta final de la saga, BioWare dio un cambio de dirección en la estrategia de márketing que favoreció una mayor visibilidad de su heroína. Una de las razones fueron las diversas campañas puestas en marcha en Twitter por parte de la comunidad de fans[15]. Esta decisión fue recibida como emocionante, pese a que acabó siendo en cierta manera otro gran error por la forma en la que se llevó a cabo. [16]



"Tali Wallpaper" de Dolhmeon en DevianArt, 2016.

12. Stephen Totilo, "Only 1 Out of 5 "Mass Effect" Gamers Play As A Woman," Kotaku (web): 16/03/2012.
13. "Gender Breakdown of Games Showcased at E3 2016," Feminist Frequency (web): 17/06/2016.
14. "Fans Righting the Wrongs of BioWare." The Hampster (blog): 17/03/2016.
15. Kirk Hamilton, "Fans Picked the Blonde in a Controversial Video Game Beauty Contest, But That's Not a Bad Thing," Kotaku (web): 01/08/2011.
16. Niall Slater, "Mass Effect's FemShep shouldn't need our approval," Venture Beat (web): 25/07/2011.

ENTRE LAS "FEMSHEPS" EXISTE MÁS VARIEDAD.

Y es que el hecho de que existiera una Jane Shepard por defecto desde ME1, mas tan pobremente diseñada y promocionada, hizo que la mayor parte del público que escogió esa opción pusiera quizás un mayor empeño en que su Comandante fuera única y distinta a todas las demás. Aunque esto también ocurre con el modelo masculino (donde al parecer apenas un 13% escogió a "Sheploo"), nos atrevemos a asegurar que entre las "FemSheps" ha acabado existiendo aún una mayor variedad al no estar tan fuertemente condicionadas por un modelo predeterminado hasta ME3.

En lugar de proponer a los fans compartir sus diferentes Shepards o incluso rediseñar a la ya existente Jane predeterminada (como finalmente hizo), BioWare sometió a su heroína a un proceso al que jamás sometió a John: una encuesta abierta en Facebook donde se votaron 6 modelos casi idénticos en base a su atractivo físico. El resultado final (nº 5) fue en la previsible línea a la que ya apuntaban los comentarios: es decir, el estereotipo de belleza caucásica de cabello rubio y ojos azules.

Sin pretenderlo abiertamente, BioWare creó de forma accidental una gran heroína con la que una mayor variedad de jugadores pudieron llegar a sentirse representadas y representados. La actuación vocal de Jennifer Hale está considerada, en este sentido, como uno de los principales éxitos del personaje. El carácter que le imprime su voz a través de los muchas veces insípidos diálogos o sus "masculinos" movimientos, enriquece de forma única la personalidad de Jane. A diferencia del también excelente trabajo de Mark Meer, quien sin embargo produce una voz apta casi en exclusiva para el estereotipo masculino hegemónico, Hale consigue que la suya funcione mejor en tipologías de etnia u orientación sexual distinta[17]. Karpyshyn incluso ha alabado esta habilidad de Hale en influir en la experiencia de jue-

17. "Mass Effect: Commander Shepard's Favourite Moments," YouTube (vídeo). 24/05/2014.



BIOWARE, SIN QUERERLO, CREÓ UNA GRAN HEROINA.

"Female Shepard Mass Effect 2" de cK-Kid en DevianArt, 2016.

EL CORTA Y PEGA SOBRE EL MODELO MASCULINO LLEGÓ A CREAR SITUACIONES INTERESANTES.

go concediendo que "...it still allows you to feel like you are the character. It doesn't distance you, and that's very hard to do[18]."

Otro de los destacados atractivos del personaje es ese carácter ambiguo que, quizá, ni siquiera fuera deliberadamente buscado por sus creadores. En ME1 y ME2, el corta y pega sistemático sobre el modelo masculino llegó a crear situaciones interesantes (y potencialmente transgresoras) como la posibilidad de que Jane tuviera la opción de emprender una serie de aventuras lésbicas (como con Liara, la Consorte o

18. "Jennifer Hale Bringing Life To FemShep," The Hampster (blog): 31/03/2016.

la asistente Kelly Chambers)[19], mientras que BioWare siempre mantuvo a John en una heterosexualidad "ejemplar" hasta ME3[20]. A causa de anécdotas como la anterior, sobre este evidente "butch effect" al que antes apuntábamos todavía existe un interesante debate entre los que critican la dejadez de BioWare por tan descarado reciclaje, y los que piensan que este mismo hecho dio un toque de originalidad al personaje femenino, salvándolo

19. Richard Cobbett, "The Rise of FemShep. Profiling sci-fi's greatest accidental heroine." Eurogamer.net (web): 21/03/2012.
20. Tom Bramwell, "Shepard is heterosexual by choice. Muzyka explains lack of gay relationships." Eurogamer.net (web): 08/02/2010.

así de caer en la caricatura de la típica "heroína" de RPG en la que por desgracia ésta suele convertirse cuando las historias están específicamente escritas "para ellas". [21]

Y es que, al implantarla en el modelo del varón blanco heterosexual, Shepard pasa a ocupar su misma posición privilegiada donde, más allá de sus acciones, no se cuestiona nunca su género, aspecto ni capacidades para la misión[22]. Sea negra, "queer", lesbiana o procedente de un entorno de exclusión, Shepard siempre será una figura principalmente definida por su fuerza, resolución y capacidad de liderazgo, como la persona capaz y competente en la que todos confían para llevar a cabo las misiones de mayor responsabilidad.

21. James Bishop, "Analysis: On FemShep's Popularity In Mass Effect." Gamasutra (web): 08/09/2010.
22. Lesley Kinzel, "Shepard aint White: Playing with race and gender in Mass Effect." Two Whole Cakes (blog): 21/06/2011.

SHEPARD SIEMPRE SERÁ UNA FIGURA DEFINIDA POR SU FUERZA, RESOLUCIÓN Y CAPACIDAD DE LIDERAZGO.

JANE TAMPOCO SE ENCUENTRA CON EL PROBLEMA DE LA COSIFICACIÓN SEXUAL.

En este lugar ideal Jane tampoco se encuentra con el problema de la sistemática y absurda cosificación sexual que sufren muchas de sus compañeras de reparto (como Miranda Lawson, Jack, EDI, la Justiciera o buena parte de la alienígena especie asari en general). Como la armadura de combate de John, la de Jane también consta de un diseño atractivo, pero su propósito sigue siendo principalmente funcional. De igual modo, nunca la veremos forzada a aparecer en ropa interior, a menos que sea ella la que elija expresamente mantener una relación sexual[23].

Curiosamente, al encarnar a Jane no pocas jugadoras han asegurado vivir una auténtica experiencia de empoderamiento femenino, al proponernos como protagonista a una mujer ocupando uno de los escalafones más altos en la carrera militar (y su ingreso en un cuerpo de élite, nada menos). El descreimiento sistemático por parte del Consejo ante la amenaza de los segadores (llegando a dudar incluso de nuestra estabilidad mental) se acercaría a esa famosa condescendencia sexista frecuente en puestos de autoridad y que también fue sufrida por otra militar, Ellen Ripley, durante la trama de la primera "Alien" (1979). Además, en los pocos cambios que se hicieron para Jane se encuentran ciertas líneas de diálogo, en muchos casos sexistas, que hacen referencia al físico o a la disponibilidad sexual de nuestra heroína y frente a las que ella siempre se rebela sin titubear[24].

23. Lisa Grandshaw, "Video games need more female leads like Mass Effect's Commander Shepard," Blastr (Web): 28/06/2016.

24. Tal y como se puede apreciar en desagradables ejemplos como el de Harkin, el corrupto oficial de C-Sec (ME1), los mer



AL ENCARNAR A JANE NO POCAS JUGADORAS HAN ASEGURADO VIVIR UNA AUTÉNTICA EXPERIENCIA DE EMPODERAMIENTO FEMENINO.



LOS CAMBIOS QUE SE HICIERON EN JANE FUERON UNA AUTÉNTICA REVALORIZACIÓN DE LA TRAMA.

Otras veces, los cambios que se hicieron para Jane van hacia una auténtica revalorización de la trama, con conversaciones como la mantenida con la krogan Eve en ME3 donde claramente se cuestiona el papel desigual de la mujer en sus respectivas sociedades, así como sus derechos reproductivos[25]. Este planteamiento no resulta descabellado pues, tal y como se mostrará en otro artículo aquí recogido, la desarrolladora canadiense estuvo lejos de crear una galaxia 100% igualitaria, estableciendo roles de género y categorías civilizatorias entre las distintas especies sospechosamente tradicionales. Recién llegada a la Ciudadela, la veterana Ashley Williams ya resumió la situación con un comentario de lo más significativo: "A un millón de años luz de donde comenzó la humanidad y nos encontramos con un bar lleno de hombres babeando alrededor de mujeres semidesnudas que mueven el culo en un escenario. No sé si esto resulta gracioso o triste."

rios de Omega (ME2), o las descalificaciones de la periodista Al-Jilani ("bitch").

25 Christopher B. Patterson, "Role-Playing the Multiculturalist Umpire: Loyalty and War in BioWare's Mass Effect Series," SAGE Journals, 10(3) (2015): 207-28.

Así las cosas, la Comandante Shepard ha pasado a la historia del videojuego como una protagonista por derecho propio que, pese a moverse entre todas estas contradicciones, dejó a los videojugadoras y videojugadores una sensación que en general puede calificarse como muy positiva. Su legado se retroalimenta en otros personajes como deudora de Samus Aran o la ya mencionada Ellen Ripley, y posiblemente inspiradora de otros como la aguerrida sargento Calhoun de la película de animación "¡Rompe Ralph!" (Disney, 2012).

BioWare quizá se apresuró demasiado a lanzar a la hoguera a su Juana de Arco particular. Sin embargo, fuera deliberadamente o no, también nos dio la posibilidad de encarnar a LA heroína definitiva, sorteando así muchos de los desafortunados estereotipos que todavía hoy abundan en la industria del entretenimiento. En este punto, sólo nos queda por decir:

GRACIAS SHEPARD. HOLA, RYDER.




PRESURA

ARTÍCULO.

EL MATRIARCADO, UNA ALTERNATIVA DEMOCRÁTICA A UNA POLÍTICA BELIGERANTE Y HEGEMÓNICA.

POR: JORGE GONZÁLEZ SÁNCHEZ Y ALEXÁNDER RODRÍGUEZ DELGADO.



Bioware siempre ha sido una compañía referente en lo que a diversidad y diseño de personajes y narrativa se refiere. Las sagas "Mass Effect" o Dragon Age han sido desde siempre adalides de la resolución de conflictos de profundo calado social como la igualdad de género, la representación étnica, la xenofobia y el racismo, la diversidad religiosa, la aceptación de la homo/bi/transexualidad y un largo etcétera.

Con el lanzamiento del primer "Baldur's Gate" (Bioware, 1998), nueve años antes de la aparición del primer "Mass Effect" (Bioware, 2007), Bioware ya hizo gala de este innovador y acertado enfoque respecto a la profundidad con que construye sus personajes y entornos políticos y sociológicos, bebiendo de las fuentes del universo Dungeons and Dragons, acérrimo defensor de esta idea de diversidad.

No cabe duda de que esta complejidad en sus historias, por encima de sus mecánicas, ambientaciones o sistemas de combate, es la que hace de cada juego de la compañía canadiense una experiencia única e inolvidable. Los amantes de la narrativa encontramos en los juegos de Bioware una extensión casi inabarcable de horas de contenido, conversaciones, interacciones y anécdotas, que se multiplica con la permanente posibilidad de "construir tu propia aventura" gracias al ya mítico sistema de decisiones múltiples y alineaciones morales.

Para alcanzar esta complejidad, Bioware ha ido espaciando cada vez más el lanzamiento de sus títulos, rellenando el "impasse" con DLCs que, de nuevo, amplían, complementan y matizan las historias principales.



LAS SAGAS "MASS EFFECT" Y "DRAGON AGE" SON ADALIDES DE LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS DE PROFUNDO CALADO SOCIAL.

La próxima entrega de "Mass Effect" con la que Bioware nos está poniendo los dientes largos verá la luz en nuestros monitores y televisores en 2017, habiéndose cumplido cinco años del lanzamiento del título anterior, "Mass Effect 3".

Si algo podemos destacar de esta saga, por encima de otras análogas como "Dragon Age" (Bioware, 2009) o "Baldur's Gate", es el tratamiento que hace del interespecismo, entendido en último término como una metáfora espacial de nuestra terrenal globalización. Bien es verdad que en "Dragon Age", por ejemplo, son comunes los conflictos entre humanos y otras especies, fundamentalmente la élfica o la qunari, y se hace hincapié en la descripción de los procesos de integración de esas culturas tan diferentes en un

entorno sociopolítico global. Sin embargo, el do de pecho en este sentido lo da la saga de Shepard, que ha sido capaz de diseñar un sistema en que una cantidad ingente de especies conviven, comparten y son capaces de organizarse en intrincadas redes culturales, económicas y sociales. Es común ver cómo otras películas, videojuegos o novelas de ciencia ficción caen en la idea xenófoba de que lo alienígena está inherentemente avocado a la categoría "monstruoso" o, cuando menos, de "otro" o "ajeno", y en muchas ocasiones se vincula también a la idea de violencia, guerra y colonización espacial. Es un modelo que podemos ver en clásicos como "Alien", "Mars Attacks", "La Guerra de los Mundos", "Independence Day" o incluso la aclamada "Star Trek" -en contraposición con "Star Wars", que plantea un universo integrador mucho más en relación con la cosmovisión de "Mass Effect".

SI ALGO PODEMOS DESTACAR DE "MASS EFFECT" ES EL TRATAMIENTO DEL INTERESPECIONISMO.

Lo interesante de este acercamiento de convivencia entre especies son las interpretaciones que de ello se pueden obtener. Por ejemplo, algunos autores señalan que en "Mass Effect", cada especie descrita por los autores puede ser interpretada para metaforizar un sistema o conflicto existente en el presente o en el pasado de la Historia de la humanidad. Un análisis más exhaustivo apunta a que cada especie es susceptible de sugerir diferentes interpretaciones de un tema tan contemporáneo como los roles de género. Por ejemplo, la Krogan es una especie fuertemente militarizada que trata a sus féminas como trofeos: pocas hembras Krogan son fértiles, así que los clanes krogan luchan entre ellos por la capacidad de reproducirse. En este sentido, las mujeres krogan son valoradas en tanto en cuanto son capaces de proveer descendencia. Hay excepciones, como Eve, una chamana krogan, pero las normas culturales de Tuchanka, su planeta natal, no condenan la opresión de la mujer (Boruff, 2013).



EN UN SISTEMA PATRIARCAL, LO NORMATIVO SE ASIGNA...

...A LO MASCULINO, QUEDANDO LO FEMENINO COMO EXCEPCIÓN

Mientras que la objetificación Krogan es sensiblemente denigrante, la casual ausencia de representación femenina de otras especies es síntoma de una forma de sexismo más perversa, un prejuicio que sencillamente ignora un rama demográfica completa y que se focaliza exclusivamente en las historias del grupo dominante: el masculino (Boruff, 2013). Las hembras de parte de las especies que forman parte del imaginario de "Mass Effect" simplemente no aparecen, a pesar de que el Códice asegura su existencia y cataloga dichas especies como sexuadas y dimórficas. Por ejemplo, en el caso de los Salarianos, un complejo código social en torno a la reproducción tiene como consecuencia la escasez demográfica de hembras, que además estarían confinadas en su planeta natal para garantizar la descendencia (Wundergeek, 2011); las mujeres salarianas ocupan la élite política y social de su sistema, aunque suponen únicamente un 12% de la población, quedando lejos de estar paritariamente representadas respecto de sus compañeros varones (Loop Stricken, 2011). Es imposible encontrar una hembra turiana en toda la galaxia hasta el lanzamiento del último DLC, Omega, en que aparece una única turiana (por cierto, con trágico desenlace) (Polo, 2012).

Otras especies asexuadas como la Hanar, cuyos protocolos reproductivos son deliberadamente incomparables con el sistema sexual humano, son sin embargo víctimas de una perversa atribución de género masculino, gracias a herramientas como los pronombres personales utilizados en los diálogos o los actores de doblaje encargados de darles vida. Del mismo modo que la ropa unisex está compuesta de pantalones y camisas, y nunca de faldas y vestidos: en un sistema hegemónico patriarcal, lo normativo se asigna inequívocamente a lo masculino, quedando lo femenino relegado a la excepción, a la rareza, a lo "otro". Si una especie debe tener un único sexo, entonces éste será masculino.

En contraposición al sistema patriarcal predominante en "Mass Effect", aparecen ellas. Las Asari son una raza exclusivamente femenina con una fortísima influencia en el universo de Shepard. Muchos de los personajes más importantes en la historia en que se ambienta la trilogía son Asari, una especie de color azul y gran belleza. Villanas, científicas, gobernadoras, strippers... la especie más longeva de la galaxia es sinónimo de éxito y su presencia nunca pasa desapercibida; de las docenas de especies descritas en "Mass



"Asari" de Banished Shadow, 2016.



EL GOBIERNO DE LAS ASARI ES, POR DEFINICIÓN, MATRIARCAL.

Effect", podría decirse que las Asari son la más poderosa e influyente. Y lo más importante de todo: son un ejemplo vivo de cómo el matriarcado es un sistema político válido y susceptible de adoptar una postura de superioridad frente al de otras especies, en contraposición con los ejemplos históricos con que contamos en la historia de la politología y la sociología humanas, y de los que hablaremos más adelante.

En primer lugar, el mundo de origen de las asari es Thessia, reconocida en el juego como la cúspide de la democracia. Las repúblicas que la componen son conocidas por el bajo número de incidentes, guerras, enfermedades, crimen y por una estabilidad económica basada en recursos abundantes como "eezo", un material necesario para modificar la masa de los objetos y crear gravedad artificial o moverse por el espacio más rápido que la luz. Vivir en un planeta con un recurso tan vital facilitó a las asari el ser las primeras de su ciclo (en el juego es el tiempo que tardan los Segadores en despertar) en descubrir la Ciudadela, e hizo que fuesen las más adelantadas tecnológicamente. Más aún, las Asari no sólo tuvieron suerte con su planeta de origen; los proteanos (la especie más avanzada del anterior ciclo) aceleraron su evolución dotándolas de poderes bióticos (posibilidad de alterar la masa de objetos/personas mediante impulsos eléctricos del cerebro) y protegieron el planeta de asteroides y otra serie de peligros. Pero no es suerte todo lo que reluce.

LA MUJER EN MESOPOTAMIA PODÍA ASPIRAR A SER ESPOSA, SACERDOTISA O PROSTITUTA.

En efecto, el gobierno de las asari es, por definición, matriarcal: en primer lugar porque son ellas y ninguna otra raza las que se gobiernan y en segundo lugar porque su sociedad está compuesta por "mujeres". A pesar de que el término es ampliamente utilizado hoy en día de forma desvirtuada, el matriarcado debe ser entendido como la contrapartida del patriarcado: un tipo de sociedad en que las mujeres poseen el liderazgo político, la autoridad moral y el derecho a la custodia de la descendencia, haciendo alarde de una posición de superioridad frente a sus compañeros masculinos. Como decíamos, en nuestra historia no hay muchos ejemplos fidedignos de matriarcado, aunque sí podemos encontrar ejemplos de ginecocracia (gobierno civil de mujeres) y matrilinealidad (predominio de la línea materna para la transmisión del patrimonio), ambas sin la idea de superioridad esencialista de la mujer (Álvarez, 2008; Martínez, 2015).

En conjunto, este matriarcado está formado por las llamadas Repúblicas Asari. Históricamente, las Asari siempre se han gobernado mediante ciudades republicanas independientes; un sistema que podría compararse con las ciudades estado de la zona del mediterráneo de los siglos VI y VII. Una ciudad estado es por definición un estado que consta de una única ciudad, y puede ser independiente (como el caso de la Ciudad del Vaticano o las propias Repúblicas Asari) o formar parte de una nación más grande (Ceuta o Melilla).

Entonces, ¿son las ciudades estado de la antigüedad las que inspiraron el diseño de las Asari y su organización político-social? Las primeras ciudades estado documentadas se encontraban en Mesopotamia, en las proximidades de los ríos Tigris y Eúfrates. Podemos ver el claro paralelismo entre el origen de estos dos fenómenos; a la hora de decidir dónde colocar una ciudad, es importante tener en cuenta los recursos disponibles: para las Asari es el "eezo" de Thessia, para la sociedad de la antigua Mesopotamia era el fácil acceso a los ríos. Sin embargo, y pese a la dificultad de englobar Mesopotamia como una sola cultura, la situación de las

LAS ASARI PASAN POR TRES CICLOS, DONCELLA, MATRONA Y MATRIARCA.

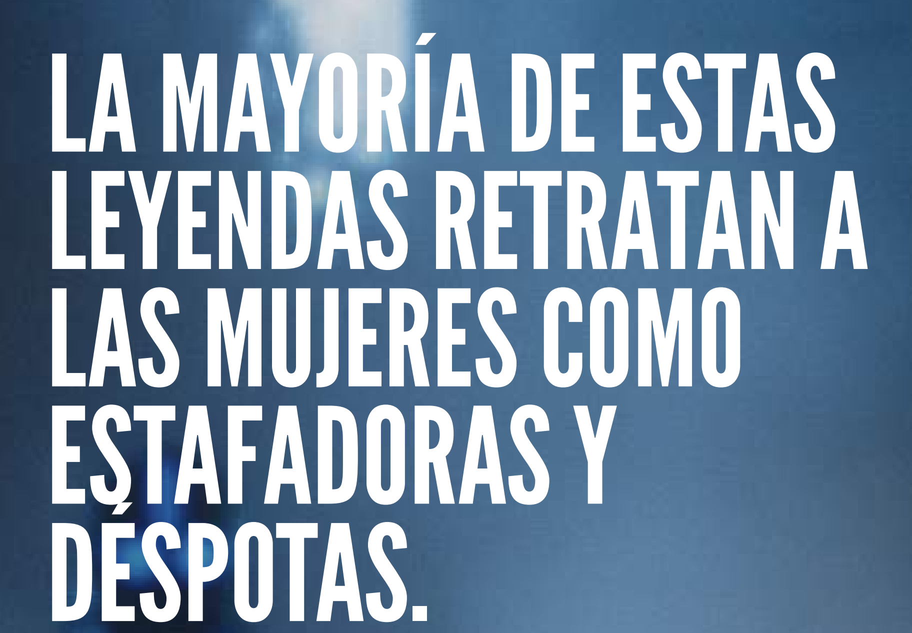


ES COMPLICADO ENCONTRAR EJEMPLOS POSITIVOS DE MATRIARCADO COMO EL CASO ASARI.

mujeres de aquella época no era especialmente buena. La mujer muy pocas veces era libre y vivía bajo un régimen patriarcal en el que el cabeza de familia era siempre un hombre -o, en su ausencia, el primogénito varón- quien ejercía la autoridad; ellas, según el código de Hammurabi eran protegidas como objetos (Valverde, 2014); la mujer de Mesopotamia sólo podía aspirar a ser esposa, sacerdotisa o prostituta. En contraposición, las Asari pasan por tres etapas vitales: doncella, matrona y matriarca." Por otro lado, la centralización de todo el poder y la ausencia de una democracia como la de las Asari denota que las similitudes con el modelo mesopotámico residan sólo en la citada elección del emplazamiento.

Es complicado encontrar ejemplos positivos de matriarcado como el caso Asari, entre otras cosas porque el patriarcado se encargó durante años de limitar y coartar el papel de la mujer en la sociedad y en segundo lugar, porque los pocos datos de los que disponemos son de tribus, grupos y sociedades muy arcaicas. Sin embargo, hay estudios que podrían vincular a las Asari con sociedades en las que ser mujer estaba lejos de ser un "hándicap".

"The Matriarch" de Lucky FK DevianArt, 2016.



LA MAYORÍA DE ESTAS LEYENDAS RETRATAN A LAS MUJERES COMO ESTAFADORAS Y DÉSPOTAS.

En algunas de estas sociedades existen mitos que sugieren un pasado matriarcal en el que el poder recaía en manos las mujeres, quienes poco a poco lo habrían perdido en favor de los hombres. La mayoría de estas leyendas retratan a las mujeres como estafadoras y déspotas, y vinculan dicho traspaso de poder como algo positivo, un avance social. Uno de los mitos clásicos más conocidos es el de la tribu de los selknam de la Isla Grande de Tierra del Fuego; según las leyendas, las mujeres engañaban a los hombres haciéndoles creer que eran seres sobrenaturales. Un día los hombres descubren el engaño y entonces todo el sistema es volteado (Bamberger, 1975). Bachofen (1815-1887), antropólogo suizo teórico del matriarcado, es uno de los grandes introductores del escenario matriarcal en la Prehistoria. Para Bachofen el matriarcado es una fase evolutiva de las primeras comunidades humanas que poco a poco llegan a desarrollar un orden superior, el sistema patriarcal (Iriarte, 2002). Este autor defendió la existencia de un matriarcado en la Creta protohistórica, una civilización en la que no hay vestigios de murallas y en la que la que se venera a una Gran Diosa Madre. La antropóloga cultural Ruby Rohrlich-Leavitt comulga con la idea de que en Creta las mujeres tomaron decisiones políticas al igual que los hombres, conservando la supremacía en lo que se refiere a lo religioso y social.

EN CRETA LAS MUJERES TOMARON DECISIONES POLÍTICAS AL IGUAL QUE LOS HOMBRES.

EL PAPEL DE LA DIOSA EN LA HISTORIA HA SIDO SUPLANTADO POR UN DIOS MASCULINO.

Otros arqueólogos y antropólogos han propuesto la existencia de sociedades matriarcales o igualitarias exitosas en otros escenarios prehistóricos o protohistóricos. James Mellaart, arqueólogo británico descubrió en el asentamiento de Catal Hüyük (Turquía) pruebas de matrilocalidad y culto a la Diosa, así como de inexistencia de guerras o conflictos bélicos. Mellaart creía que en esta comunidad el hombre y la mujer se distribuían el poder y que tanto unos como otros fueron activos en cacerías. A pesar de que hoy en día no hay indicios de potestad compartida, hay autores que dicen que el modelo era alternativo al patriarcado (Lerner,1990).

Es fácil encontrar en nuestra Historia otros ejemplos de veneración a una sola deidad femenina, además de lo encontrado en Creta. El culto a esta Diosa Madre estaría generalizado durante el Neolítico y el Calcolítico. Algunas/os autores/as llegan a defender la teoría de que en el Egeo, Checoslovaquia y sur de Polonia existía un culto común a esta gran Diosa, que habría existido durante más de 5000 años (Gimbutas, 2014). Isthar, Dana, Afrodita... la figura de la Diosa siempre ha estado ahí, pero el lugar que lo femenino ha ocupado en nuestro imaginario colectivo ha ido cambiando a medida que la sociedad ha evolucionado. El papel de la



Diosa en la Historia ha sido a lo largo de los años suplantado por la idea de un Dios masculino y omnipotente, quedando la imagen de la "Diosa que da vida al mundo" relegada al papel de madre, amante o doncella.

Por cierto, la veneración de una sola Diosa es también un rasgo característico de las Asari. Aunque su principal religión se llama Siari y es panteísta, esta doctrina no se populariza entre las Asari hasta que descubren que pueden fundirse - es decir, reproducirse- con cualquier forma de vida, es decir, con cualquier otra especie de la galaxia. Sin embargo, la religión precedente se basaba en el culto a Athame, la única diosa conocida. Athame era en realidad proteana, la especie alienígena más avanzada del anterior ciclo; mediante este engaño los/as proteanos/as tutorizaron a las asari y consiguieron controlar e impulsar su evolución. La vida de Athame, al igual que la de las Asari, también transcurre por las tres etapas antes citadas (doncella, matrona y matriarca) y a pesar de no ser ya tan venerada como en la antigüedad, la expresión "by the Godness!" se sigue utilizando del mismo modo que en nuestra cultura decimos "¡Jesús!" o mencionamos a Dios cuando nos asombramos, alguien estornuda, etc.

LA CONEXIÓN MÁS CLARA ES LA QUE UNE LAS ASARI CON LA RELIGIÓN WICCA.



La relación entre Athame y otras deidades de nuestra Historia antigua parece evidente, pero la conexión más clara es la que une las Asari con la religión Wicca. Athame comparte el nombre con una daga ceremonial utilizada durante los rituales de dicho culto. Esta religión neopagana se encuentra en constante cambio y evolución, pero es típicamente duoteísta. A veces, estos/as dos dioses/as se representan como el Sol (Dios) y la Luna (Diosa); y debido a esta asociación con la Luna, la Diosa al igual que las Asari es concebida como un ente triple que representa las diferentes etapas de una mujer: doncella, madre y anciana.

Las etapas vitales descritas por las Asari también las unen al conocido pueblo de las amazonas. Entre sus múltiples representaciones encontramos la de Diodoro de Sicilia, que las define como un pueblo gobernado por mujeres en el que ellas se ocupan de la política, la guerra y los asuntos comunes. En este reino, ellas se encargan de luchar y hacen el servicio militar cuando están solteras, y pasan a ejercer política cuando se aparean y traen niños/as al mundo (Martinez, 2015).



LA CULTURA ASARI CONTIENE EJEMPLOS DE CONFLICTOS FEMINISTAS CONTEMPORÁNEOS.

En cualquier caso y pese a la innegable inspiración historicista que los diseñadores de Bioware han encontrado en los ejemplos sociales, políticos, culturales y religiosos de matriarcados, ginecocracias y matrilinealidades de la Historia de la humanidad, la representación Asari tiene también la mirada puesta en el presente y, sobre todo, en el futuro. Por ejemplo, la cultura Asari contiene ejemplos interesantísimos del principal conflicto ideológico al que se enfrenta el feminismo contemporáneo, y que viene arrastrando desde finales del siglo pasado. A principios de la década de los noventa, nace el feminismo de la tercera ola, que se alinea con la idea de que cada mujer es dueña única y exclusiva de su cuerpo, y reivindica que existen diferentes maneras de ser mujer negando la existencia de un único modelo basado en una cultura hegemónica (Tong, 2009). Acepta también que vivir dentro de una sociedad patriarcal trae consecuencias y genera identidades complejas; por lo tanto, es importante que cada una defienda su pluralidad y abrace sus contradicciones (Jacobs, 2001). Esta idea choca contra lo que defiende la segunda ola feminista, de corte más recatado y defensora de los derechos de la mujer como sujeto empoderado capaz de dilapidar viejas convenciones acerca de la explotación de la mujer y en especial de su cuerpo. Estas dos corrientes del feminismo tienen puntos de vista diferentes en cuanto a, por ejemplo, la regularización de la prostitución, la moralidad de la gestación subrogada o la legitimidad de la pornografía. En el sistema social Asari es fácil ver estas dos tendencias en constante conflicto: numerosos asentamientos espaciales, incluída la propia Ciudadela, albergan clubs de striptease, y las bailarinas son casi exclusivamente Asaris. Otras integrantes de la especie favorecen la modestia y el recato como formas de preservar su estatus social (Boruff, 2013).

Además, las Asari cumplen también con la representación de las conocidas como nuevas formas de hacer política, llevando el concepto de democracia a niveles muy elevados y, por tanto, muy alejados del imaginario colectivo. Sin ir más lejos, en su sociedad no existen personas dedicadas en exclusiva a la política, sino que todas las ciudadanas participan de ella mediante debates en foros y chats moderados por inteligencias virtuales. Cualquier propuesta, lesgislación

LAS ASARI SON UN FUERTE Y VÁLIDO EJEMPLO DE MATRIARCADO.

o medida se encuentra abierta a votación en todo momento. Aún más, la manera de gobernar y de relacionarse con otras especies es lo que diferencia a las Asari del resto de razas y es lo que las hace únicas desde un punto de vista social. Son conocidas por su diplomacia, sus esfuerzos por entender al resto de razas y su capacidad para generar vínculos duraderos. No se conocen datos de grandes guerras con otras especies y a raíz primer contacto con los salarianos (especie humanoide reptiliana de gran inteligencia) se fundó la Ciudadela, cuerpo político mediante el cual se logró conseguir la unión de todas las especies.

De lo que no cabe duda es de que la representación Asari en "Mass Effect" es importantísima en varios niveles. Por un lado, ofrece una alternativa al sempiterno despliegue patriarcal de especies integradas únicamente por sujetos masculinos o razas asexuales que sin embargo, aparecen inequívocamente masculinizadas. Por otra parte, aún más importante, son un fuerte y válido ejemplo de lo que un matriarcado es, podría y debería ser, y son además la prueba del potencial éxito de dicho modelo socio-político, en contraposición a los propios y escasos ejemplos de la Historia de la humanidad. Y ya por último, en una época de terribles turbulencias políticas para gran parte de los países de occidente, las Asari son una luz en medio de la oscura noche de la regeneración política, ofreciendo simulacros de modelos organizativos más integradores, más inclusivos, más participativos y, por ende, más democráticos.



FIN

REFERENCIAS

Álvarez, L. (2008). De manzanas y serpientes. Devenir el otro. pp.117-154. ISBN: 9788496313651.

Bachofen, J.J. (1987). El matriarcado. Una investigación sobre la ginecocracia en el mundo antiguo según su naturaleza religiosa y jurídica. Akal, pp. 244-253. ISBN: 978-84-7600-170-7

Bamberger, J. (1979): El mito del matriarcado: ¿por qué gobiernan los hombres en las sociedades primitivas?, en Harris, O. y Young, K. (comps.): Antropología y feminismo. Anagrama. pp. 63-81.

Boruff, B. (23 de Mayo de 2013). Gender Roles and the "Mass Effect" Universe en The Analytical Couch Potato. Recuperado el 23 de Julio de 2016 de http://theanalyticalcouchpotato.org/wp/gender-roles-and-the-mass-effect-universe/

Gimbutas, M. (2014). Dioses y diosas de la Vieja Europa. Siruela. ISBN: 9788415937005

Iriarte, A. (2002). De Amazonas a ciudadanos. Pretexto ginecocrático y patriarcado en la antigua Grecia. Akal. pp. 17-26. ISBN: 978-84-460-1168-2

Jacobs, K. (2001). Engendering change: What's up with Third Wave feminism?. Sexing the political: A journal of Third Wave feminists on sexuality 1(1).

Lerner, G. (1990). La creación del patriarcado. Crítica. pp.33-42. ISBN: 9788474234749

Loop Stricken (28 de Agosto de 2011). Why no female aliens in "Mass Effect"? en The Escapist: Forums. Recuperado el 23 de Julio de 2016 de http://www.escapistmagazine.com/forums/read/9.309727-Why-No-Female-Aliens-in-Mass-Effect

Martínez, V. (2015). Matriarcado y antigüedad: revisión de un mito (trabajo fin de grado). Universidad de Valladolid. Grado en Historia. Disponible en: http://uvadoc.uva.es/handle/10324/16420

Polo, S. (6 de Noviembre de 2012). Hey "Mass Effect" Fans, Bioware Finally Reveals Female Turians en The Mary Sue. Recuperado el 23 de Julio de 2016 de http://www.themarysue.com/hey-mass-effect-official-female-turians/

Tong, Rosemarie (2009). Feminist Thought: A More Comprehensive Introduction (3 edición). Westview Press (Perseus Books). pp. 284–285, 289. ISBN 978-0-8133-4375-4.

Valverde, A. (2014). La situación de la mujer en mesopotamia (trabajo fin de grado). Universidad Rey Juan Carlos I. Grado en Historia y Ciencia Política. Recuperado el 23 de Julio de 2016 de https://www.academia.edu/9866612/La_situacion_de_la_mujer_en_mesopotamia

Wundergeek (5 de Mayo de 2011). "Mass Effect" Fail: the stuff BioWare didn't get right (Part 2) en Go make me a Sandwich (How not to sell games to women). Recuperado el 23 de Julio de 2016 de https://gomakemeasandwich.wordpress.com/2011/05/05/mass-effect-fail-the-stuff-bioware-didnt-get-right-part-2/


PRESURA

ARTÍCULO.

FALSA LIBERTAD CONTRA NARRATIVAS ALGORÍTMICAS.

POR: BRUNO RODRÍGUEZ ARMESTO.

"Before us, you are nothing. (...) You exist because we allow it, and you will end because we demand it." Sovereign, Mass Effect.

Los pilares en los que se fundamentó "Mass Effect" y su campaña de marketing fueron la libertad de exploración, la libertad de decisión y una mecánica de "shooter" en tercera persona[1]. También contó con un guión al nivel de cualquier gran "Space Opera". "Mass Effect" nos introducía al militarismo Turiano, la sexualidad Asari, la religión Geth, las ruinas Proteanas, las guerras Rachni o las rebeliones Krogan.

1. GamerSpawn, Mass Effect - E3 2006 Trailer', https://www.youtube.com/watch?v=3Li2MIGxOww, 2010.

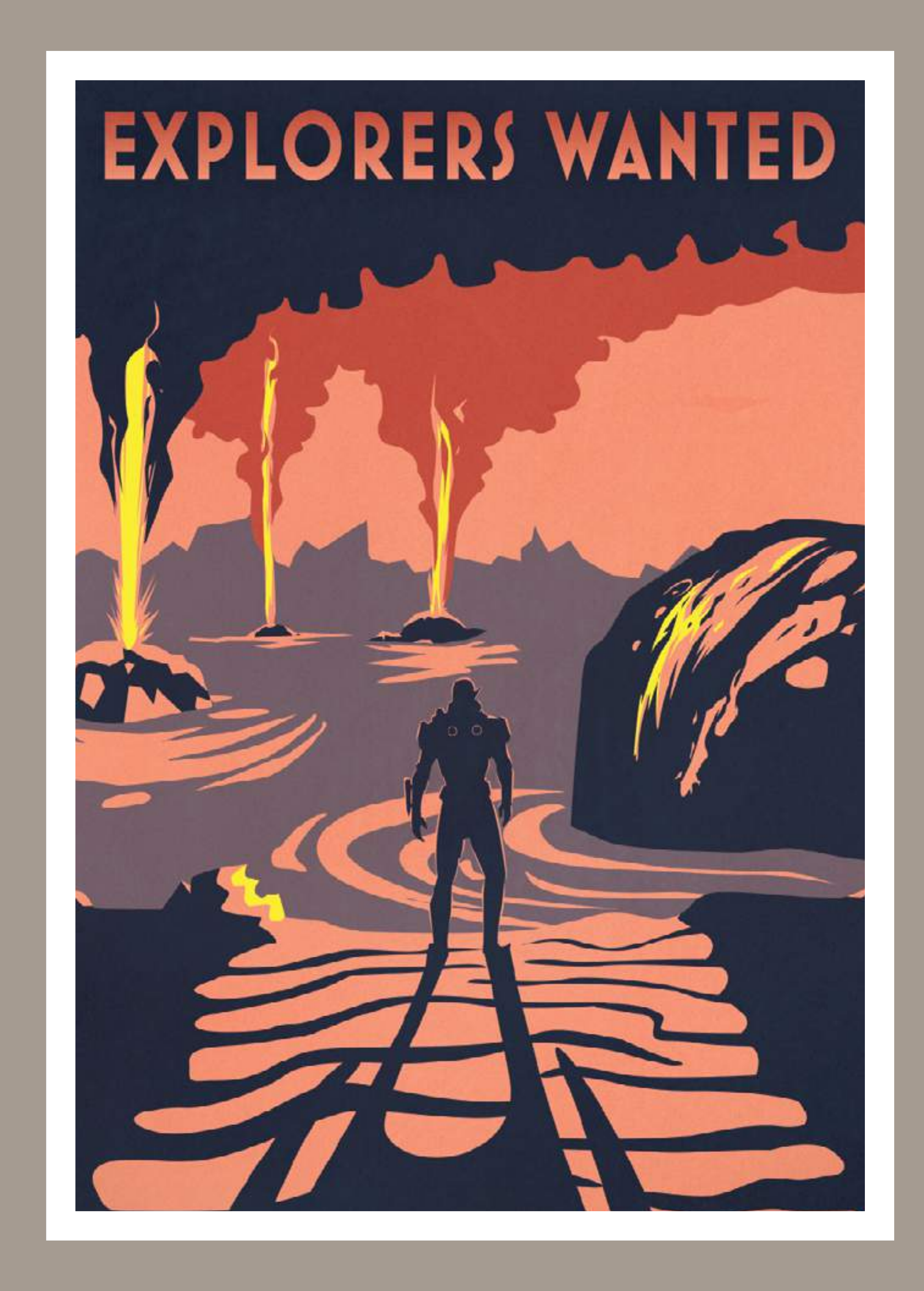


De la nada salía un trasfondo y una mitología más acorde con sagas de recorrido que con una nueva franquicia. Y sin embargo, este genial ejemplo de construcción de un mundo realista, rico y sorprendente, fue lo que tiñó la trilogía y la destinó a un final que fue tan duramente criticado que los autores aún siguen lamiéndose las heridas cuatro años después[2]. Aunque podían haberlo hecho mejor, en el fondo la trilogía de Bioware estaba destinada a acabar así: es imposible cuadrar el círculo. Es imposible ofrecer libertad, consecuencias, un guión detallado y una producción triple A. Lo único que podemos hacer es fingir esa realidad, intentar crear espejismos que den la impresión de que, en el fondo, nosotros llevamos el timón.

Es aquí donde las mecánicas de "Mass Effect" traicionan a su esencia: ese universo tan rico empieza a chocar con tu incapacidad para alterarlo. La complejidad ética de los problemas que inicialmente presenta queda diluida en un sistema moral binario. El sentimiento de inmensidad y de descubrimiento, de responsabilidad y de carga, termina entrando en conflicto con un sistema de decisiones increíblemente artificial. En él, se hace explícito que estás tomando una decisión, se suele dejar claras cuáles serán las consecuencias y, por si fuera poco, se nos explica si nuestras acciones son morales o no según el juego.

2. Crossley, Rob. 'Mass Effect Andromeda Dev on Studio Tensions, Female Leads, and the Scars From 3's Ending', http://www.gamespot.com/articles/mass-effect-andromeda-dev-on-studio-tensions-femal/1100-6440814/

"MASS EFFECT" NARRA LA ETERNA BATALLA ENTRE MÁQUINAS Y SERES ORGÁNICOS.

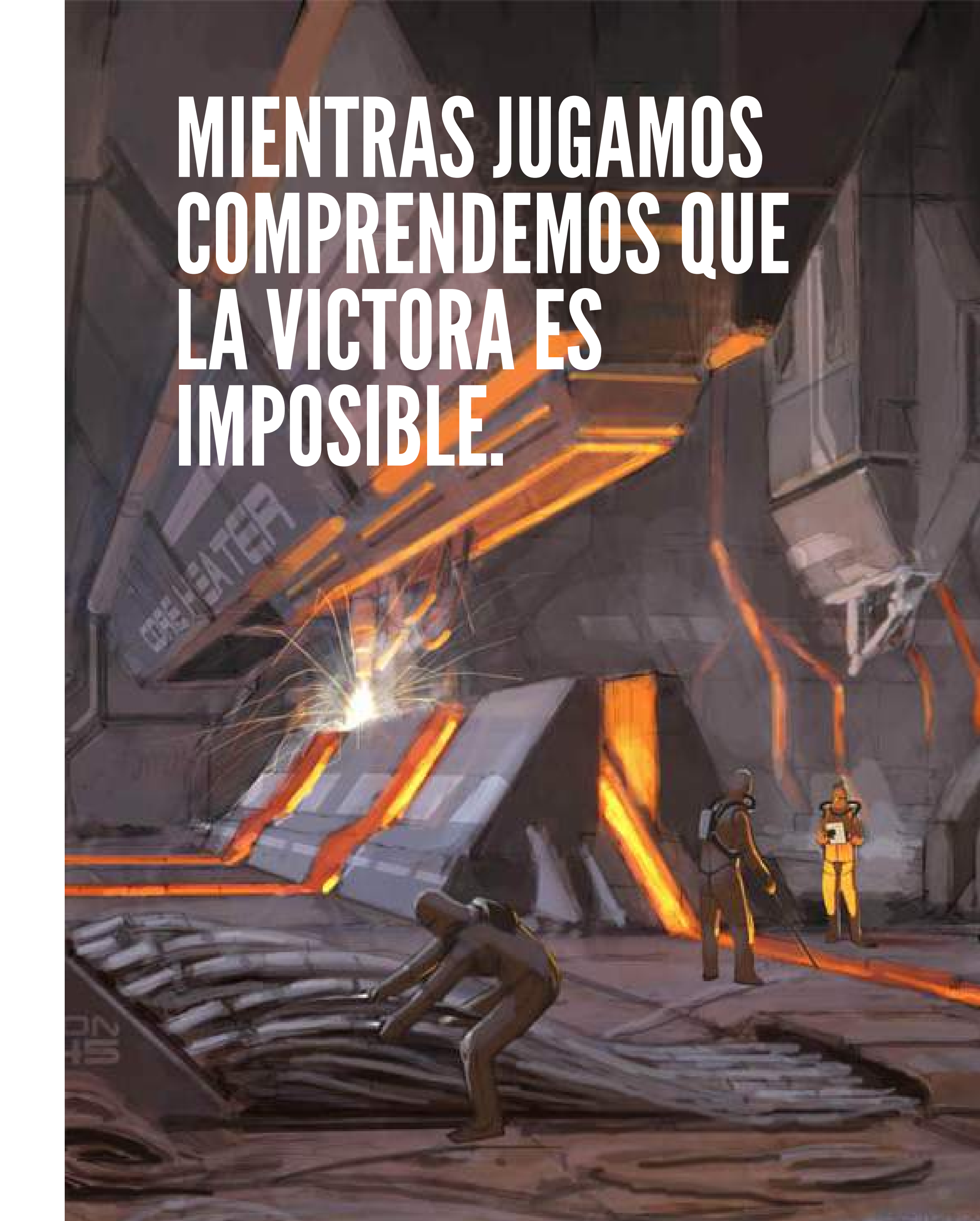


"Mass Effect" narra la eterna batalla entre las máquinas y los seres orgánicos. De la lucha del capitán Shepard contra los Segadores, unos dioses-máquina que consumen toda la vida de la galaxia una y otra vez en un ciclo imposible de detener. El frío de la lógica de los Segadores contra inapagable llama del idealismo humano. La batalla del algoritmo contra la intuición.

Mientras jugamos comprendemos de que la victoria es imposible: los Segadores son demasiado fuertes, demasiado grandes, antiguos y poderosos para que nada les haga frente. Pero Shepard responde: los humanos les vencerán, porque eso es lo que los humanos hacen. Los humanos no caminarán, como hicieron tantos antes de ellos, por el camino trazado por las máquinas hacia un destino prefijado. La humanidad creará su propio camino.

Sin embargo al final de la tercera entrega esta certidumbre se ha ido convirtiendo lentamente en resignación, y nos percatamos de que la esperanza y la fe a veces no son suficientes. En el final, los seres vivos quedan destruidos, fragmentados o alterados para siempre. Da igual la aventura que te haya llevado hasta el fatídico desenlace: el destino del universo depende de una respuesta que se siente apresurada, improvisada y muy por debajo de las expectativas que teníamos para una saga que rompió tantos moldes.

Nos damos cuenta de que las máquinas siempre ganan. Queríamos un juego en el que pudiésemos tomar decisiones complejas que tuviesen enormes consecuencias, que nuestro paso por ese universo lo modificase para siempre y que nuestras opciones se moviesen en una amplia gama de grises, lejos de los maniqueísmos de juegos como Fable. Sin embargo, lo que recibimos fue un sistema binario de paragón/renegado en el que da igual que salves o destruyas a una raza entera porque va a salir en el siguiente juego de todos modos. De nuevo el algoritmo vencía a la imaginación. La realidad del sector del videojuego y de los desarrollos triples A se impuso a las esperanzas que teníamos puestas en Bioware. Parecía que, a pesar las muchísimas cosas que la trilogía de Bioware hizo bien, no supo dejar de ser un videojuego lineal con contrastes de blancos y negros en los que lo único que se nos ofrece es la ilusión de decisión y la ilusión de consecuencias. Al igual que el comandante Shepard con los segadores, el jugador no pudo salir del carril prefijado por Bioware.





POCOS JUEGOS GUIONIZADOS NOS DAN UNA POSIBILIDAD REAL DE ELEGIR.

No nos equivoquemos: pocos juegos guionizados nos dan una posibilidad real de elegir. Existen excepciones como el genial "80 days" (Inkle, 2014), pero si las hay es porque es un juego que se basa principalmente en texto y queda lejos de la lógica del espectáculo de un triple A. Sí, nos permite elegir, pero las consecuencias rara vez se sienten permanentes, y nos sentimos construyendo un inmenso scalextric: los raíles están ahí y los vemos, pero hay tantos y tan variados que no nos importa demasiado.

¿Qué juegos nos ofrecen libertad, entonces? Lo más parecido que podemos encontrar está en sandbox como "Minecraft" (Mojang AB, 2011) o "Los Sims" (Maxis, 2000) que nos permiten tomar decisiones cada segundo, y cada decisión impacta en el juego. Con cada elección nos permite navegar por las diferentes narrativas potenciales que ofrece el título, y es el jugador, con su imaginación humana, el que debe dar sentido a lo que ocurre y crear e interpretar esas historias. "Minecraft" es un lienzo en blanco, una caja de lego.

En el otro extremo, tenemos juegos con narrativas definidas como un "Portal" (Valve Corporation, 2007) o "Final Fantasy" (Square Enix, 1987). "Final Fantasy VII" (Square Enix, 1997) es el eterno retorno: Aeris será asesinada por Sefiroth una y otra vez, y el jugador se cobrará su venganza contra Sephiroth eternamente en el Cráter del Norte. No importa lo que hagas, tú no creas la historia, la lees. Final Fantasy es un libro, un ticket en el tren de la bruja.

Lev Manovich decía que el mundo es una lista infinita de ítems que no puede ser ordenada, mientras que una narrativa siempre los selecciona y ordena para crear relaciones de causa-efecto[3]. El mundo es una base de datos, y nosotros somos los algoritmos creando historias con ellos.

Nuestra vida es desordenada: nosotros mismos nos contamos historias para darle sentido y tratamos de crear algo de orden en el caos. Es una sucesión de caminos que se bifurcan, pero muy rara vez somos conscientes de ello: solo mirando hacia atrás podemos imaginar qué hubiese sido de nosotros de haber tomado una u otra decisión.

Es por eso que juegos que ofrecen un guión rico, complejo y satisfactorio a medida no pueden ofrecernos libertad. La realidad es una base de datos, y tenemos dos opciones: que nosotros seamos el algoritmo que las seleccione, ordene y dé sentido ("Sims", "Minecraft") o otros hagan esto por nosotros ("Metal Gear", "Mass Effect"). En los primeros, nosotros somos los que creamos relaciones de causa-efecto y las convertimos en una narrativa. En los segundos, una máquina nos susurra una historia al oído. Si la máquina es lo suficientemente lista, no nos daremos cuenta de ello.

Es ahí donde desarrolladores como Bioware o Telltale tienen problemas reconociendo las limitaciones de sus obras, y donde otras compañías como Obsidian o CD Projekt continúan brillando y ofreciendo soluciones que nadie más es capaz de imitar.

"Fallout: New Vegas" (Obsidian Entertainment, 2010) o "Alpha Protocol" (Obsidian Entertainment, 2010) son perfectos ejemplos de cómo Obsidian es infinitamente peor que Bioware y Bethesda haciendo juegos pulidos[4]. pero las pega a las dos un repaso haciendo títulos de rol. Ambos títulos ofrecen al jugador decisiones con una menor constricción moral, mayor libertad, llenos de secretos y bifurcaciones. Sí, hay unas vías, pero salvo en puntos determinados no queda excesivamente claro cuándo te desvías, por qué o qué consecuencias tendrá. No sabemos qué sucede tras las bambalinas.

3. Mannovich, Lev. 'Database as a symbolic form'. http://courses.ischool.berkeley.edu/i290-1/s04/readings/manovich_database.pdf

4. Doyle, Nick. 'Obsidian entertainment: Lord of bugs, king of ambition.' http://gamemoir.com/opinions/obsidian-entertainment-bugs-ambition/



JUEGOS QUE NOS OFRECEN UN GUIÓN RICO, COMPLEJO Y SATISFACTORIO A MEDIDA NO PUEDE OFRECERNOS LIBERTAD.

LA REALIDAD ES UNA BASE DE DATOS Y HAY DOS OPCIONES, ELEGIR O SER ELEGIDO.

Si "Fallout: New Vegas" es una base de datos, el jugador necesita cientos de horas para entender qué ítems tiene disponibles y cuáles quedan fuera de su alcance. Qué decisiones llevan a qué consecuencias. "Fallout: New Vegas" es un juego en el que puedes comerte a los líderes de todas las facciones y ganar un bonus por ello. Obviamente no recibe todo el amor que debería por parte de fans y crítica.

Otros juegos como "The Witcher 3: The Wild Hunt" (CD Projekt RED, 2015) son perfectos ejemplos de cómo esconder la linealidad. Sí, los finales tienden a ser animaciones separadas del mundo del juego, pero a medida el momento en el que tomamos una decisión no está claro y sus consecuencias tampoco.

¿Quieres tener control sobre Ciri? Sus acciones no van a depender de una sola respuesta o conversación, sino de tu interacción con ella durante toda la aventura. Las opciones trascienden el ser un capullo o ser genial, y se basan en aspectos más sutiles: cuánta libertad estás dispuesto a darla, cuánto vas a intentar protegerla, cómo te enfrentarás a sus derrotas. La decisión no se toma en un punto determinado, el juego no nos dice que 'Ciri recorda-



rá eso' y desde luego no nos dicen si somos peores o mejores por ello. A menudo en "The Witcher" las nociones de bueno o malo son más difusas.

Esto no es algo casual; CD Projekt no ha acertado por serendipitia. Ya en "The Witcher 2: Assassins of Kings" (CD Projekt RED, 2011) nos daban la opción de alinearnos con un elfo terrorista o un Redano ultranacionalista. El juego no nos daba una opción buena y una mala: ambas eran malas, pero no nos quedaba más que decantarnos por una. Con un simple matiz los desarrolladores polacos habían roto una regla no escrita del medio: siempre debe haber una solución buena.

Y es que CD Projekt son expertos en subvertir cánones. A menudo nos enfrentamos con decisiones difíciles y secuelas imprevistas. Desarrollar todas las opciones románticas implicará acabar solo, intentar ayudar a todo el mundo acabará con aldeas enteras muertas, a veces perdonar al malo solo trae más problemas. Esta sencilla norma de no ceñirse a lo que el jugador espera crea esa sensación de que el juego es mucho mayor de lo que es y está lleno de opciones aún por explorar. Los foros están llenos de gente preguntando cómo evitar causar la muerte de un personaje, de una población, cómo desarrollar más esa historia que termina en punto muerto.

Kill Screen tiene un artículo precioso sobre Rosa Var Attre, una joven a la que Geralt puede enseñar esgrima que, junto a su hermana gemela, empezará a intimar con el brujo[5]. En cualquier otro juego, esta sub-

5. Kalixto, Joshua. 'Let's talk about Rosa Var Attre, the impossible romance of The Witcher 3'. https://killscreen.com/articles/lets-talk-about-rosa-var-attre-impossible-romance-witcher-3/

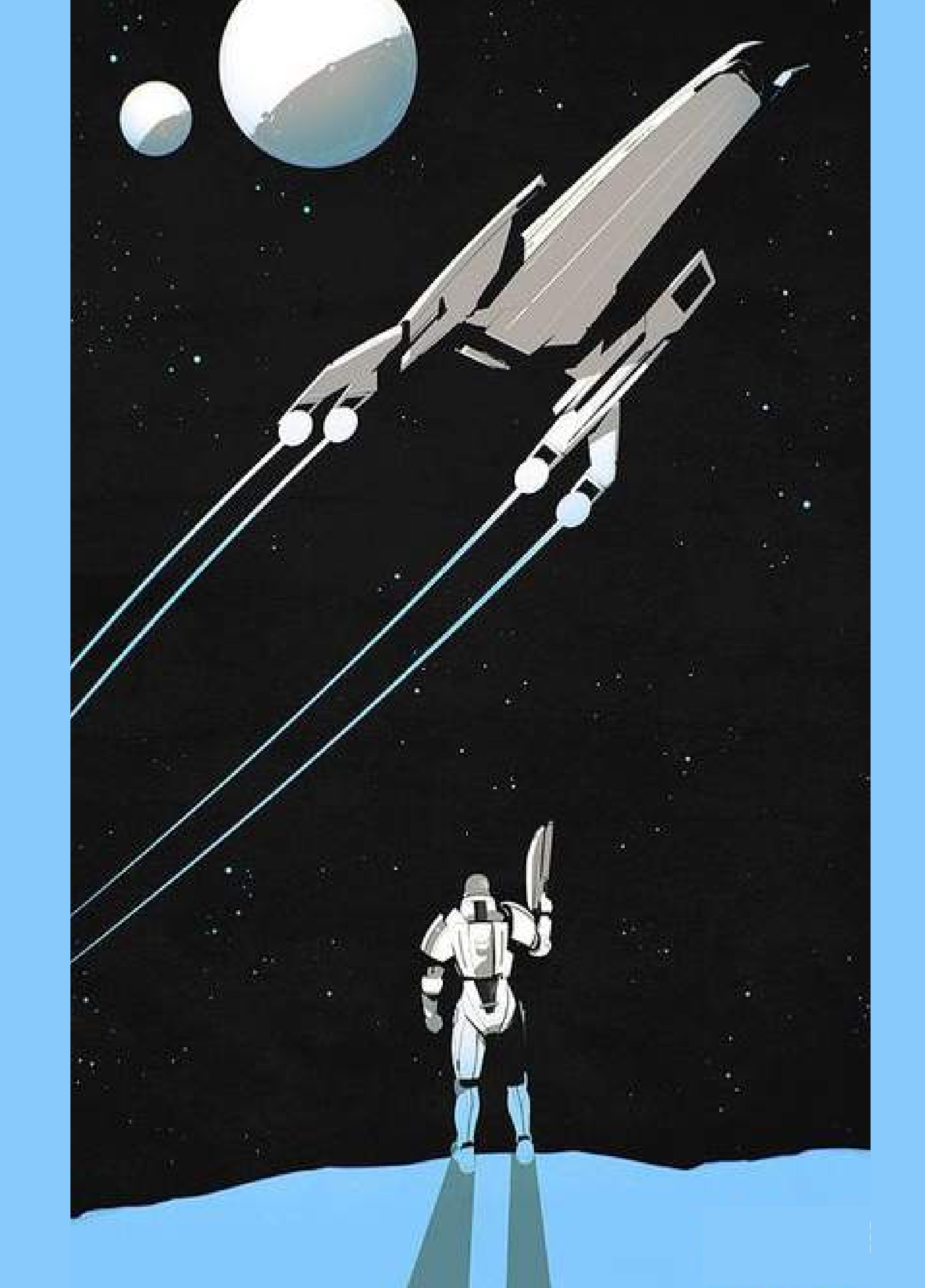
JUEGOS COMO "THE WITCHER III: THE WILD HUNT" SON PERFECTOS EJEMPLOS DE COMO ESCONDER LA LINEALIDAD.

trama se vería como una quest en la que la recompensa es la intimidad con una o ambas hermanas, una cutscene y quizás algún beneficio dentro del juego: un bonus al personaje o algún objeto.

No en "The Witcher". En este juego la situación se va construyendo a través de una cadena de quests hasta que, en el último momento, ellas pierden el interés. ¿Había una opción para tener una relación con ellas? ¿Hemos tomado alguna decisión incorrecta? Parece un gasto de recursos crear un personaje y una situación así de interesante para darle un final insatisfactorio.

En el artículo de Joshua Kalixto, éste traza el desarrollo de esta técnica narrativa hasta Tolstoi y Dostoievsky, que ya se tomaban su tiempo desarrollando situaciones y estableciendo unas expectativas que, a menudo, no desembocaban en ninguna parte. Nadie en Anna Karenina está destinado a nada, el autor no ha puesto esas relaciones de causa-efecto. El mundo creado por estos autores es tan aleatorio e indiferente a nuestras expectativas como la vida real, vuelve a ser una base de datos, y nos vuelve a poner en el papel del algoritmo que da sentido al caos.

"MASS EFFECT" ES, EN SU NARRATIVA, UN LIBRO DE ELIGE TU PROPIA AVENTURA.



Si Bioware y “Mass Effect“ han aprendido sus mecánicas de los libros de elige tu propia aventura, “The Witcher” o “New Vegas” comparten elementos de los clásicos de la edad de oro de la prosa rusa.

Parece que “Mass Effect Andromeda” (Bioware, 2017) se desvinculará del final de la primera trilogía y nos pondrá en una nueva situación: una en la que ya no somos el héroe y literal centro del universo. Una sin el sistema de moralidad de las anteriores entregas. Que recupera el énfasis en la exploración y el descubrimiento de la primera entrega. Esta situación parece perfecta para crear un mundo creíble, caótico y sin reglas más allá de las que creemos nosotros para explicarlo. Una base de datos que permita crear la ilusión de que nosotros somos el algoritmo que la ordena.

LA PRÓXIMA ENTREGA DE LA SAGA PROMETE UN JUEGO MÁS LIBRE Y MENOS MANIQUEO.




PRESURA

REPORTAJE.

FUTUROS COMPARADOS, “FALLOUT: NEW VEGAS”, “MASS EFFECT” Y “METRO: LAST LIGHT”

POR: ALBERTO VENEGAS RAMOS.

La cultura popular suele imaginar posibles futuros. La ciencia ficción lleva más de un siglo intentando imaginar cómo serán nuestros próximos días, años y siglos. Estas visiones no son uniformes y, como todos los productos culturales, responden la propia época donde han sido creadas pero también al lugar donde han sido creadas. En este artículo vamos a intentar comprobar este hecho, como han imaginado el futuro tres juegos, “Fallout: New Vegas” (Obsidian, 2011), Mass Effect (Bioware, 2007) y “Metro: Last Light” (4A Games, 2013). Los tres no difieren en el tiempo, solo les separan cuatro años, pero ambos si están muy separados en

“Winter of Fire” de Netflix, 2016.

¿CÓMO IMAGINAMOS NUESTRO FUTURO?

el espacio, mientas dos se han creado en Estados Unidos el otro en Ucrania y aquí, en este lugar, es donde vamos a encontrar las diferencias.

Para adentrarnos en el estudio comparativo del futuro que presentan estos tres juegos vamos a utilizar la antropología cultural. La antropología cultural es "la rama de la antropología que estudia la cultura humana [...]. Su concepto clave es el de cultura, y en la definición de cultura hay implictos tanto el alcance como los principales métodos de la antropología cultural" (Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales. Ed. Aguilar. Madrid. 1974) entendiendo como cultura todo aquello que un hombre aprende como miembro de su sociedad y que denota las principales características de la conducta de la especie humana. Para la elaboración de esta entrada no nos centraremos únicamente en la antropología cultural, sino también en la social, especialmente a su método comparativo, ya que "la antropología social pretende llegar a entender y explicar la diversidad de la conducta humana mediante el estudio comparativo de las relaciones y los procesos sociales en la más amplia gama posible de las sociedades" (Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales. Ed. Aguilar. Madrid. 1974).

Ahora bien, dentro del videojuego, ¿por qué utilizar la antropología y sus métodos? La respuesta es realmente sencilla, si aceptamos al videojuego como obra cultural del hombre, lo cual es más que evidente dada la definición de cultura que hemos utilizado, la aplicación de la antropología no solo nos sirve para enten-



"Fallout" de Marie Bergeron, 2015.

TODA OBRA CULTURAL ES HIJA DE UN TIEMPO Y UN ESPACIO.

LOS TRES JUEGOS PRESENTAN CONTEXTOS SIMILARES.

der mejor el funcionamiento del juego, sino que también nos ayuda a comprender mejor el contexto donde se ha forjado y a los grupos que lo han desarrollado, pero más importante aún, si aplicamos el método etnográfico, la comparación entre dos sociedades a través de parámetros comunes, podemos llegar a obtener una serie de conclusiones generales sobre la cultura y sociedad de cada grupo creador.

Para alcanzar este fin, intentar dar una explicación coherente sobre la mentalidad o formas de ver un acontecimiento que expliquen el comportamiento de cada grupo, procederemos a escoger tres sujetos de prueba. Serán los ya mencionados "Fallout: New Vegas" desarrollado por Obsidian, compañía afincada en EE. UU y en funcionamiento desde 2003. El segundo sujeto de pruebas es el también mencionado título "Metro: Last Light" desarrollado en Kiev, capital de Ucrania. Y por ultimo "Mass Effect", desarrollado por BioWare, una compañía experta en juegos de rol y afincada Canadá y EE.UU. Ahora bien ¿Cuál será el parámetro en común que analizaremos para intentar extraer una serie de conclusiones? Los tres títulos, como sabrán quienes hayan disfrutado de ellos, no comparten excesivas características formales, sin embargo comparten un rasgo definitorio, la ambientación. Los tres están ambientados en escenarios de ciencia ficción y desarrollan su narrativa a partir de un suceso apocalíptico, pero lo que es más importante, y este es el porqué de la elección de las propuestas, conceden una especial importancia al contexto del juego, los títulos ofrecen grandes descripciones de las formaciones sociales y culturales que se forman tras el presente y será este aspecto el que examinaremos en este artículo.



Los juegos presentan un futuro terriblemente áspero y cruel en clara disonancia con el juego que hemos tratado en todo este número, "Mass Effect", que nos ofrece una visión positiva de nuestro entorno en el futuro debido, en gran parte, a la fecha en la que fue publicada la primera parte de la saga, 2007, un año antes del inicio de la crisis económica actual. No olvidemos que los seres humanos observan su futuro dependiendo del presente con una lógica muy simple, si el presente es malo, el futuro será peor, si el presente es bueno, el futuro será mejor.

¿Cómo se imaginan los estadounidenses y europeos un escenario post apocalíptico? ¿Y por qué? ¿Qué factores intervienen en dicho escenario? ¿Se atienen a características históricas de cada pueblo? Y de ser así, ¿a cuáles?

A man kneels before an Orthodox priest in an area separating police and anti-government protesters near Dynamo Stadium on Jan. 25, 2014, in Kiev. (Rob Stothard/Getty Images)

LA RELIGIÓN ES UNA PIEZA CLAVE DEL UNIVERSO "FALLOUT".

RELIGIÓN

Dentro del título californiano la religión compone un ingrediente importante. No solo encontramos dentro de sus facciones a la Hermandad de Acero, un grupo realmente parecido a las Órdenes Militares medievales y donde el mismo concepto de hermandad, aunque en origen civil, tiene un fuerte componente religioso sino que existen también sectas o grupos marginales religiosos. Concretamente en el anterior título, "Fallout 3" (Bethesda Enterntainment, 2010) existen sectas y grupos religiosos con cierta importancia dentro del contexto del juego como los Hijos del Átomo, grupo que ha tomado una especial relevancia en el siguiente título, Fallout 4 (Bethesda Entertainment, 2015). Pero no tenemos que acudir a anteriores entregas de la franquicia, sino que "Fallout: New Vegas" cuenta con ejemplos conocidos como por ejemplo los últimos resquicios del Cristianismo que pueden encontrarse en lugares como la Iglesia de Santa Mónica en Rivet City o la Abadía del Camino, en un lugar cercano a los territorios mormones.



EN "METRO" LA RELIGIÓN NO TIENE CABIDA.

Los mormones son otra de las facciones principales del juego estadounidense conocidas como La Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días o más comúnmente como la Iglesia Mormona. Los mormones son uno de los grupos religiosos más visibles de los EE. UU debido a sus excéntricas formas de vida, y no es habitual que se encuentren representados en el título, ya que poco han cambiado desde el siglo XVII cuando se formó dicha rama religiosa, aspecto que entronca a la perfección con un mundo devastado por la radiación nuclear y que se ha visto forzado a abandonar todo tipo de tecnología.

Y por último, el Antlerismo, una religión formada en el mundo postapocalíptico, concretamente en el año 2281, en los páramos del Mojave por Davion, un antiguo capitán del ejército del Dominio. Esta religión tiene un carácter tribal y ancestral que se reúne en torno a la calavera de un Antler. Durante el juego tiene poco peso, pero existe y nos muestra un tipo de religiosidad diferente, más primitiva, de acuerdo a las características del ambiente que nos propone "Fallout: New Vegas", especialmente en las zonas más alejadas de la ciudad.

EN "FALLOUT" OBSERVAMOS LA HETEROGENEIDAD RELIGIOSA DE EE.UU.

EN EL UNIVERSO "FALLOUT" EXISTEN UNA AMPLIA GAMA DE SECTAS Y GRUPOS RELIGIOSOS COMO LOS MORMONES O LOS HIJOS DEL ÁTOMO E INCLUSO PRÁCTICAS RELIGIOSAS MÁS ARCAICAS.

"Fallout " de Sir Nerdly, 2014.

"She is the patron saint of lost children. Very popular among the faithful of Rivet City. I'm surprised you've never heard of her. If you want to hear her story, it will be the topic of my sermon on Sunday. Services begin at 8 am. You should come." Padre Clifford.

Resumiendo, en "Fallout: New Vegas" existe un clima religioso dinámico y extendido donde la fe tiene un papel importante no tanto dentro de la narrativa del título, pero sí del contexto. Este aspecto, la existencia de religiones y su extensión por todo el contexto del juego, no es de extrañar debido a que EE. UU es un país profundamente religioso donde la fe juega un papel principal en el día a día de sus ciudadanos y especialmente en su vida pública, donde no es raro oír en boca de su presidente, Barack Obama, alabanzas a Dios y otras sentencias religiosas. Esta profunda religiosidad tiene, por supuesto, sus razones históricas, no en vano el origen colonial y cuasi legendario de EE. UU lo sitúan en la embarcación Mayflower. Barco que realizó en el siglo XVII un viaje desde Inglaterra hasta EE. UU trayendo en este a los denominados peregrinos o puritanos. Aunque no hay que retrotraerse tanto en el tiempo, la propia independencia de los EE. UU vio como la religión, especialmente grupos como los cuáqueros, tenían un papel protagonista en los hechos políticos. EE. UU posee un profundo sentimiento religioso que perdura en el tiempo desde sus orígenes históricos y como tal, se encuentra trasladado en las producciones culturales que realiza, como es el caso de "Fallout: New Vegas", donde también se muestra la heterogeneidad de las profesiones de fe que existen en el Páramo. No existe una religión única ni mayoritaria, al igual que ocurre en Estados Unidos.



EL CASO UCRANIANO ES COMPLETAMENTE DIFERENTE.

A pro-European protester wears a gas mask during street violence in Kiev. REUTERS/David Mdzinarishvili

LA IGLESIA ORTODOXA POSEE UNA GRAN INFLUENCIA SOBRE LA SOCIEDAD UCRANIANA.

El caso ucraniano es completamente contrario, dentro de su historia y de su contexto narrativo no existe ninguna referencia importante a la religión ni a ningún elemento religioso. Esta obviación es realmente llamativa debido a la importancia y el poder que posee la Iglesia Ortodoxa en Ucrania. "Metro: Last Light", podríamos llegar a afirmar, se encuentra enraizado en la identidad europea occidental más que oriental de Ucrania. Aunque tampoco escapa este aspecto a la normalidad de un país que se ha visto durante más de cinco décadas absorbido por una política comunista, en algunos momentos estalinista, que prohibió y no consistió ningún tipo de religiosidad, por tanto no es raro encontrar como este sentimiento antireligioso aún se encuentra en la memoria colectiva de los ucranianos. Sin duda alguna la no existencia de elementos religiosos dentro del título es uno de sus aspectos llamativos ya que el contexto que narra es perfecto para el desarrollo de religiones que aporten una esperanza a una humanidad destrozada por la guerra y el conflicto.

Para finalizar este apartado podemos observar como la presencia religiosa se acentúa en la producción norteamericana debido a unas influencias y legados históricos recibidos a través de la cultura y la memoria colectiva a los creadores que lo han traspasado al juego.



A priest prays in front of riot police during clashes with anti-government protesters in Kiev January 25, 2014

EN "METRO" LA RELIGIÓN NO TIENE NINGÚN PAPEL.

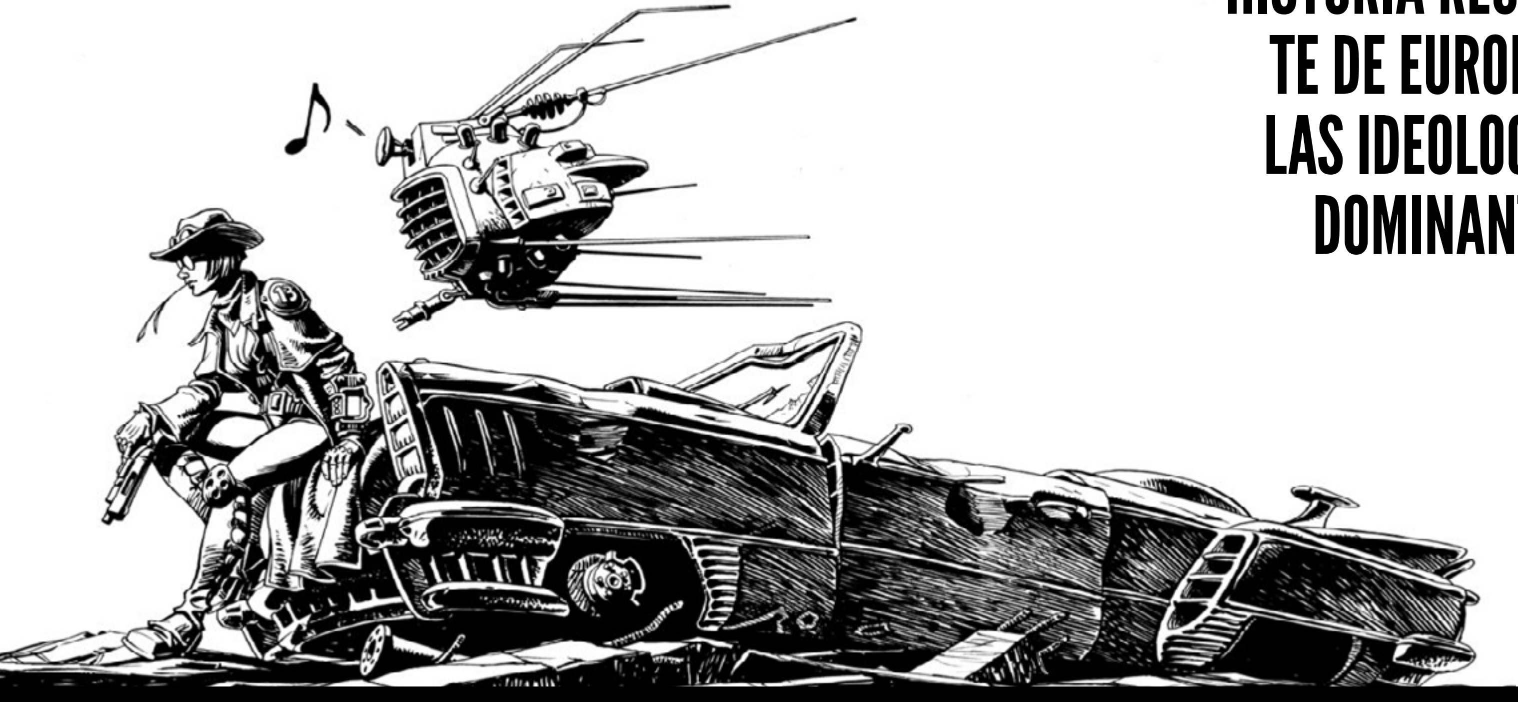
En cambio, en el título europeo la religión ni tan siquiera llega a tener una presencia nominal, hecha que bien puede relacionarse con la presencia comunista en Ucrania o con la influencia de la cultura contemporánea europea occidental que ha apartado, en gran parte, la religión de las vidas cotidianas. Elemento que choca frontalmente con la situación actual de Ucrania donde la religión ortodoxa cumple un importante papel social.

En comparación el mundo de "Mass Effect" se nos antoja libre de cualquier atisbo religioso y conformado sobre las bases de la razón y la naturaleza. De hecho, la inclusión de su aspecto más religioso, el final de la trilogía, ha sido uno de los puntos más criticados de toda la saga. Sin embargo, aunque no aparezca de manera evidente y manifiesta durante todos los juegos la religión esconde un fortísimo papel dentro de toda la saga con hechos tan manifiestos como la propia declaración deísta de origen divino de la vida, aunque en este caso no realizado por una única divinidad sino por una sociedad situada en la estratosfera de la evolución tecnológica y cultural (los segadores).


LA POLÍTICA DE "FALLOUT" SE CARACTERIZA POR LA FALTA DE REFERENTES Y LA DE "METRO" POR SU LIGAZÓN A LA HISTORIA RECIENTE DE EUROPA Y LAS IDEOLOGÍAS DOMINANTES.

POLÍTICA

La política de "Fallout: New Vegas" se caracteriza por la falta de referentes reales dentro de la Historia de la humanidad salvo ejemplos norteamericanos, como es el caso de la Nueva República de California o el Enclave. El primer ejemplo es una federación democrática con base en California que defiende los principios de democracia, libertad y el dominio de la ley, son, sin duda alguna, la representación del buen gobierno estadounidense de tendencia demócrata y no es casualidad que los propios desarrolladores del título sean igualmente de California. En el otro lado está la representación del lado republicano protagonizado por el Enclave, quienes se consideran los herederos del gobierno estadounidense y que han desarrollado un gobierno de carácter fascista y paramilitar. Hasta aquí las referencias que pueden llegar a ser reales y que se basan en modelos norteamericanos. No hay que olvidar que los estadounidenses, por norma general, no han sabido ver más allá de sus fronteras y este mismo aspecto los identifica, la materialización de los dos



"Fallout: New Vegas Fan Art" de Lipatov, 2016.

referentes históricos dentro del juego gracias a ejemplos de su mismo país, donde el bando afincado en el territorio de los desarrolladores es el ejemplificante y el encarnado por la tendencia republicana la opción contraria.

Los demás grupos políticos que viven en el Yermo son creaciones fantásticas o inspiradas vagamente en referentes históricos como La Legión, grupo salvaje fuertemente militarizado que se basa de manera muy libre en el Imperio Romano. Otros grupos son creaciones que se basan igualmente en referentes o ideales inventados por los EE. UU como las Vegas, verdadero mito del país y lugar que en el juego se mantiene independiente gracias a la potencia económica que brindan los casinos. Por último, grupos existentes igualmente salvajes inspirados de nuevo vagamente en las naciones indias que viven de manera salvaje en los Yermos sin ningún tipo de organización política.

Habría que definir la situación política del Yermo de "Fallout: New Vegas" como claramente inspirada en el modelo norteamericano, donde dos grupos son los dos más poderosos, republicanos materializados en el Enclave y demócratas representados en la República de Nueva California. Además de estos dos podemos encontrar otros grupos u organizaciones inspirados fantásticamente en ideas vagas que han visto reproducirse cientos de veces en la cultura popular norteamericana como es el caso del Imperio Romano y las Naciones Indias.

En cambio en "Metro: Last Light" si existe un profundo legado histórico que marca a fuego la construcción política del juego. Todas las tendencias políticas que aparecen en el título han existido y han dejado una poderosa impronta en la Historia de Europa como el fascismo, el comunismo y el capitalismo más salvaje representados en el Imperio, la Línea Roja y la Hansa. Europa si ha sufrido acontecimientos traumáticos ligados a las ideologías políticas como la Primera y Segunda Guerra Mundial que causaron el ascenso de movimientos políticos que pueden servir a la perfección como modelos para mundos postapocalípticos, a diferencia de EE. UU, país que nunca ha sufrido una guerra en su propio territorio que no fuera civil. De hecho todos los grupos políticos que aparecen en el título ucraniano deben su creación al episodio traumático que les obliga a bajar a vivir al metro. Este hecho provoca el ascenso de los extremismos y la bús-



LA POLÍTICA Y LAS FORMACIONES SOCIALES DE "FALLOUT" SON INVENTADAS SIN UNA BASE HISTÓRICA SÓLIDA.

LA POLÍTICA DE "MASS EFFECT" ES UNA ALEGORÍA DE LA HISTORIA DE EE.UU.

LA APRECIACIÓN POR LA CULTURA ES MAYOR EN "METRO".

queda incesante del beneficio que lleva a unos a alinearse en un bando u otro.

"Metro: Last Light" posee una influencia histórica mucho más poderosa que "Fallout: New Vegas" y construye grupos políticos mucho mejor definidos y representados que hunde sus raíces en el legado cultural aportado por el pasado en lugar de inventar o representar diferentes grupos políticos basados en vagas ideas y la situación actual del país como ocurre en "Fallout: New Vegas". Este hecho, al igual que el anterior, y los demás, viene provocado por la propia inercia histórica de cada territorio, ya que Europa ha vivido hechos traumáticos en su propio territorio que sirven como modelo, pero también como aviso, para la creación de contextos postapocalípticos, en cambio EE. UU no ha vivido estos mismos hechos traumáticos en su propio territorio, hecho que influye a la hora de crear estos ambientes y les obliga, en lugar de acudir a su pasado, a acudir a la inventiva y a usos falsos de la Historia para construir su argumento y contexto.

¿Cómo es, en cambio, la política de "Mass Effect"? En el primer juego el ser humano aprende a como viajar a una velocidad superior a la velocidad de la luz lo que le permite salir de la Tierra y entrar en contacto con otras potencias alienígenas. Durante toda la primera entrega la especie humana se esfuerza por hacerse un hueco dentro de las naciones alienígenas encontradas en la Ciudadela donde comparten una especie de gobierno federado. Sin embargo una vez dentro del concierto internacional el ser humano intenta por todos los medios hacerse con el liderazgo de esta conferencia internacional y al final, lo consigue. Pero va más allá, gracias a este hecho y a su esfuerzo personal, Shepard es capaz de salvar a la humanidad de los Segadores asciendo, uno de ellos, a guardián del universo. ¿No es esta una alegoría del ascenso estadounidense en el nuevo orden mundial? Fueron ellos quienes nacieron en el mundo cuando Europa era omnipotente pero, a través de, según su propia narrativa, esfuerzo y tesón, consiguieron entrar dentro del concierto mundial para, una vez superados los horrores de la Primera Guerra Mundial, conseguir el liderazgo de este concierto terrestre y salvar a la humanidad del mal encarnado que supusieron los nazis. Es más que manifiesta la paralela entre la historia estadounidense imaginada por ellos y la historia de la raza humana dentro del universo "Mass Effect".

A parte de este tema, el posible paralelismo entre la historia de la humanidad y la historia de EE.UU contenida en "Mass Effect" existen otros elementos que nos habla del uso político del juego, como por ejemplo el espejo que suponen muchas de las razas del título con naciones y sistermas políticos actuales e históricos, como por ejemplo el tratado en este número, las asari, las ciudades estado y las repúblicas confederadadas basadas en un matriarcado.

Las organizaciones y sistemas políticos contenidos en la saga "Mass Effect" son, después de "Metro", los más fieles a la realidad, posiblemente por la experiencia de BioWare en la creación de mundos originales, como ya hicieron con "Dragon Age", pero también por su ascedencia canadiense, mucho más abierta y plurar que la estadounidense.

CULTURA

Dentro del universo de "Fallout: New Vegas" no existe espacio para la cultura, los libros son realmente escasos y no se pueden leer. La gran mayoría de sus habitantes viven en la ignorancia marcados por un fuego desolador, aspecto que viene también marcado por el hecho de que en el título norteamericano se sitúa en un período mucho más alejado del presente que "Metro: Last Light", el cual podría situarse en el mismo presente. De todos modos en este último título se pueden apreciar diferentes bibliotecas en las ciudades del Metro y especialmente un cierto cariño y ambición por encontrar y conservar los libros restantes. En "Fallout 3" existía también este deseo, de hecho una de las misiones secundarias que proponía el título era salvar un determinado número de libros. Sin embargo en "Fallout: New Vegas" este hecho aparece un tanto difuminado.

Por supuesto no solo debemos pararnos en la literatura, en "Metro: Last Light" existen representaciones teatrales que entretienen a los soldados y compañías que viajan entre las distintas ciudades para servir de entretenimiento a los desolados ciudadanos de estos núcleos urbanos subterráneos. En cambio en "Fallout: New Vegas" únicamente restan los casinos y lugares de depravación y juegos a excepción de pequeños santuarios recogidos en los desiertos donde la cultura aún se cuida.



La apreciación de la cultura se nos antoja más cuidada y representada en "Metro: Last Light" que en "Fallout: New Vegas", quizás por motivos antropológicos, que en este caso no nos atreveremos a afirmar, o por la propia situación del juego, ambientado en un futuro mucho más lejano y por tanto más propenso a la destrucción de su legado cultural. Sin embargo no deja de resaltar el hecho de que este aspecto, la apreciación de la cultura, se encuentre más representado en "Fallout 3" quizás, y solo quizás, porque fue desarrollado en Maryland, en la costa oeste, una de las 13 colonias primigenias y por tanto, un lugar mucho más europeizado que California, aunque esto es mucho aventurar.

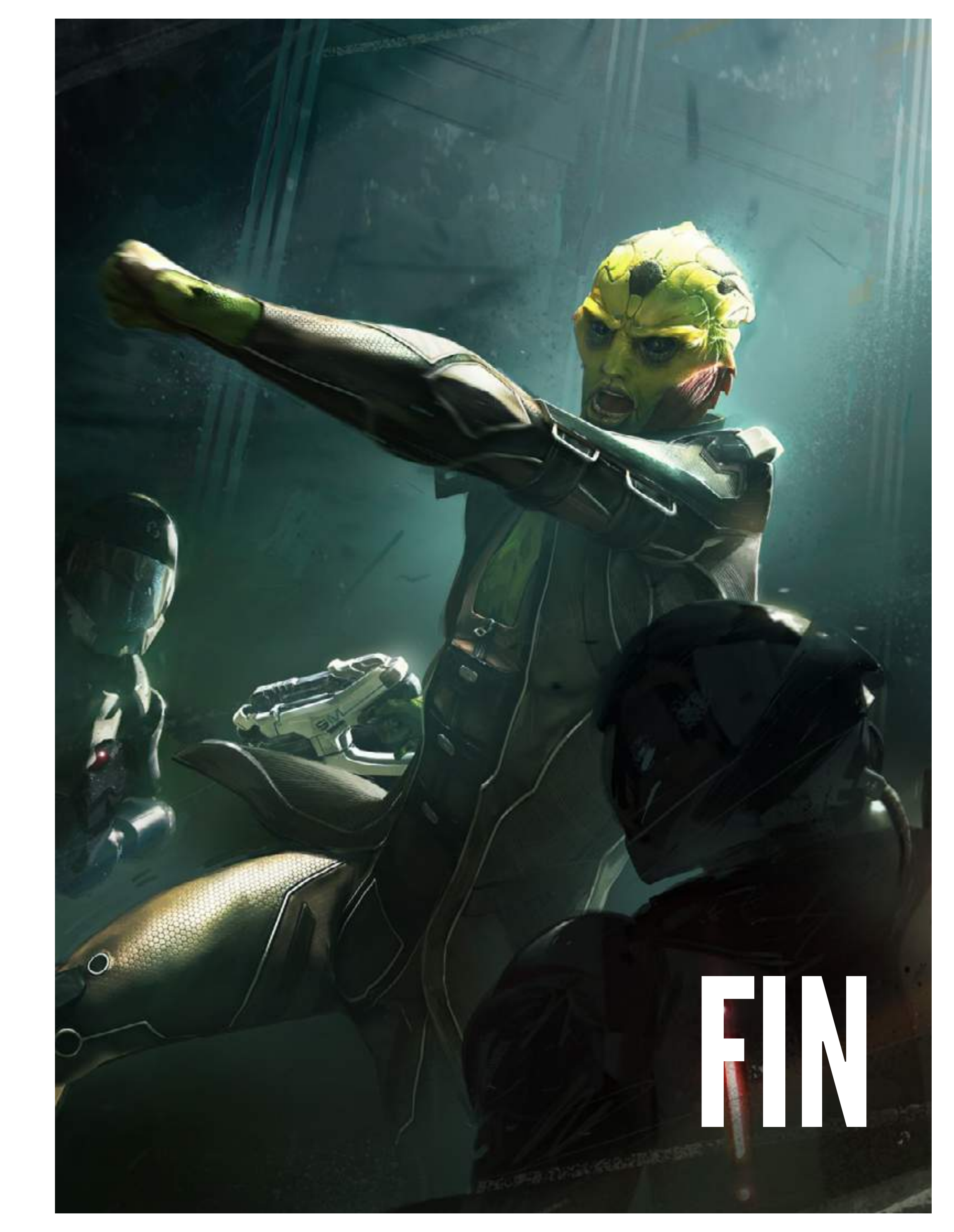
CONCLUSIÓN

Tras repasar y recorrer estos tres aspectos, religión, política y cultura, estamos en situación de poder extraer una serie de conclusiones. La primera de ellas es la influencia que ejerce el legado y la memoria histórica en la creación de obras culturales y cómo este hecho quizás pasa desapercibido, pero se encuentra latente y muy presente. En el caso estadounidense es más que palpable aún sus teorías novencentistas del Destino Manifiesto y la Doctrina Monroy que apremiaban a los estadounidenses a no mirar más allá de sus fronteras y seguir centrándose únicamente en sus propios problemas. Este hecho se representa en la formación de grupos políticos muy semejantes a los actuales y que beben de una poderosa influencia histórica, pero no solo en el aspecto político, sino también religioso donde los referentes son iconos visibles del escenario norteamericano como los mormones y el cristianismo en retroceso, además de otros credos semejantes a las prácticas tribales de las Naciones Indias, muy presentes en la memoria colectiva.

tro: Last Light" existen referentes que implican poderosamente la Historia de Europa, especialmente su Historia Contemporánea marcada a fuego por los dos conflictos mundiales y desarrollados en suelo europeo que fueron, realmente, acontecimientos traumáticos que aún perduran en nuestra memoria histórica. Estos movimientos han ejercido una poderosa influencia en la cultura europea actual, ejemplo de este hecho es el propio título que hemos propuesto, pero no solo esto, sino que en el campo de la religión, el abandono de este elemento entronca a la perfección con el sentimiento antireligioso actual, donde hemos apartado a la religión de nuestras vidas cotidianas, hecho heredado del movimiento de la Ilustración desarrollado en el siglo XVIII.

Sin embargo "Mass Effect" se caracteriza por elementos completamente diferentes, como por ejemplo la mirada positiva hacia el futuro, como todos los productos de ciencia ficción comprendidos entre la caída del Muro de Berlín y las inmediaciones temporales del 11 de septiembre de 2001 y la crisis económica de 2008. Pero también, como algo relacionado con el espíritu canadiense es importante destacar la pluralidad de las sociedades que presentan, la naturalidad con la que presenta las relaciones y la convivencia interespecial y las diferentes elecciones sexuales. Todos ellos elementos muy propios de sociedades avanzadas socialmente, no como ocurre con los otros dos ejemplos, más limitados en las manifestaciones sociales.

En resumen, y para terminar, no podemos más que apreciar la fuerte presencia de elementos antropológicos y culturales que se respiran en las tres obras y que han sido legados por la influencia de su propio tiempo. No en vano todas las obras son hijas de su tiempo, pero también de su espacio, y cada una de estas tendrán en su interior rasgos característicos de los lugares donde han sido desarrollados, no impuestos en la obra de manera voluntaria, sino en muchas ocasiones de manera involuntaria. Porque nosotros, como las propias obras culturales, también somos hijos de nuestro tiempo y nuestro espacio, pero especialmente de nuestro pasado.



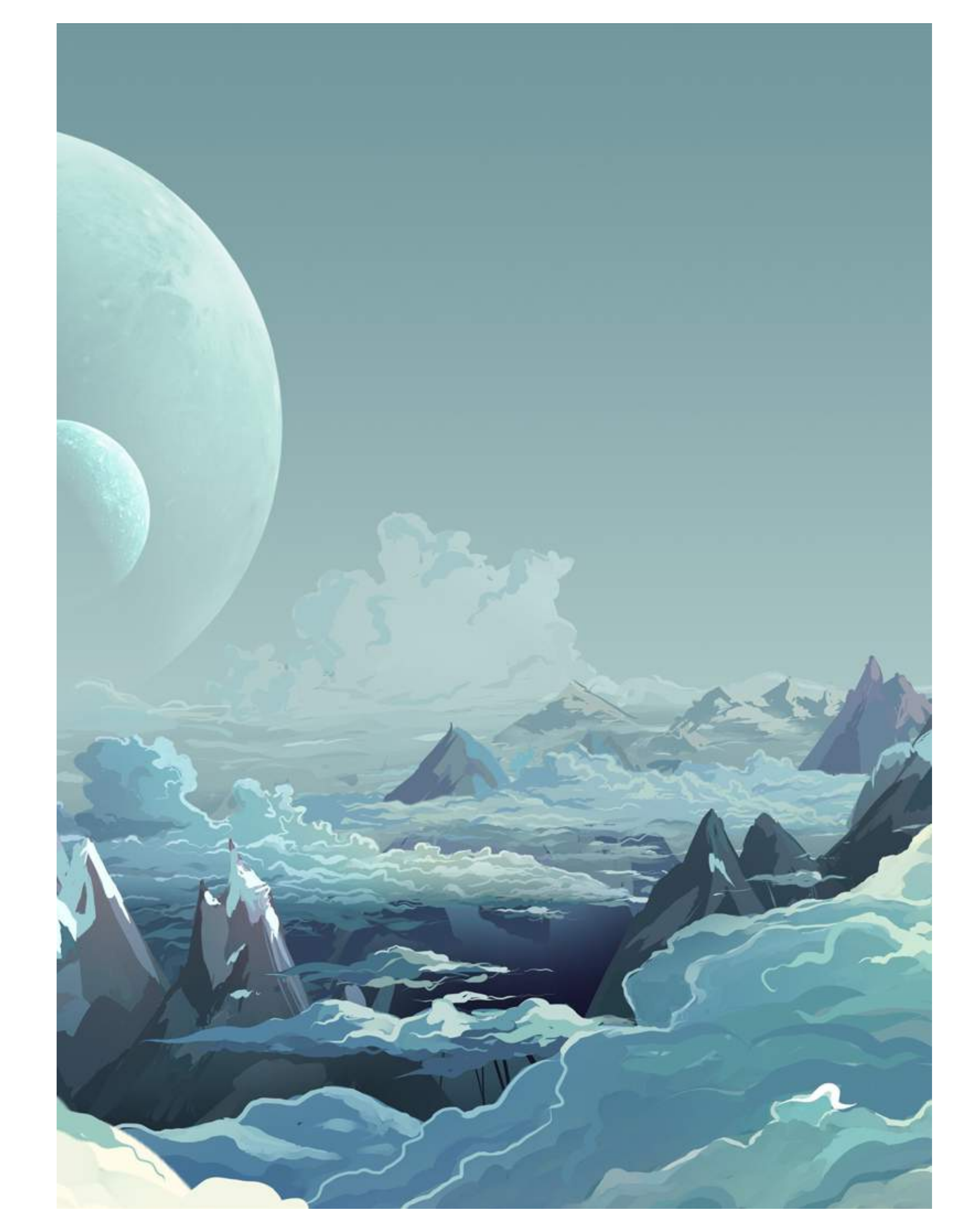

PRESURA

ESPECIAL:

PRENSA Y CRÍTICA DE VIDEOJUEGOS.

La crítica de videojuegos es aún objeto y fruto de debate. Las malas prácticas dentro de la industria han permitido una pérdida de prestigio en todo el sector. En el punto en el que nos encontramos debemos parar un momento, tomar aire y pensar sobre lo que hacemos. Reflexionar sobre nuestra propia materia es lo único que nos permitirá avanzar en nuestro propio camino.

En este especial se van a tratar tres aspectos principales, el primero de ellos es un impresionante trabajo de Manu Delgado, director de la página Equilateral quien, a través de entrevistas y datos nos ofrece una panorámica de la prensa del videojuego en la actualidad, tanto en un plano nacional como internacional. El segundo texto es un trabajo de análisis comparado donde comprobamos como de diferentes son las críticas a videojuegos en España según los diferentes portales y el tercero es una reflexión sobre el propio concepto de crítica de Fernando Palacios.



REPORTAJE.

¿QUIÉN TIENE EL MANDO EN EL PERIODISMO DE VIDEOJUEGOS?

POR: MANUEL DELGADO OSUNA.



Desde su asentamiento en la década de 1970, la industria de los videojuegos ha ido creciendo exponencialmente hasta llegar incluso a superar en ingresos a otras como la discográfica. En un determinado punto de su historia, el periodismo se especializó para vivir de cerca esa evolución de los videojuegos, que trascendie-

EL PERIODISMO DE VIDEOJUEGOS QUE QUIEREN LAS EMPRESAS.

CASOS DE MALAS PRAXIS HAN PROVOCADO EL DESCRÉDITO.

ron las fronteras económicas para convertirse en productos socioculturales. Sin embargo, profesionales y público han denunciado reiteradamente que la relación entre la industria y el periodismo especializado en videojuegos es demasiado estrecha, lo que facilitaría que las empresas que desarrollan y distribuyen juegos puedan manipular el discurso de los medios especializados a su antojo.

Que los videojuegos se han convertido en una de las industrias más potentes es un hecho. Según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) en 2014 el mercado internacional de videojuegos superó los 81.000 millones de dólares (71.600 millones de euros), una cifra bastante más elevada que, por poner un ejemplo, los 15.000 millones de dólares que cosechó la industria discográfica en 2015 según el último Global Music Report de la Federación Internacional de la Industria Discográfica. Además, más allá de criterios económicos, actualmente los videojuegos se pueden entender como un producto cultural independiente con una narrativa propia que nada tiene que envidiar a otras manifestaciones artísticas como el cine y la literatura.

Sin embargo, a pesar de la cantidad de dinero que se mueve en la industria y de su importancia sociocultural, desde fuera los videojuegos siguen viéndose como algo minoritario, relegado a un público concreto e infantilizado por los medios generalistas. Tampoco la prensa especializada en videojuegos ha conseguido contrarrestar esa visión que se tiene de ellos. De hecho, debido a varios casos de controversia, no han hecho más que alimentar la mala imagen que tiene el público de él, consiguiendo ganarse el descrédito del público, que considera que la prensa de videojuegos está manipulada por los intereses de las empresas que desarrollan y distribuyen estos productos.

Casos controvertidos como la presentación en 2007 de "God of War III", cuando Sony organizó un evento temático para los periodistas de todo el mundo en el que incorporó elementos tales como chicas en topless o cabras decapitadas con la excusa de emular un supuesto estilo de vida de la Grecia clásica. Después de ser denunciado por varios medios, Sony decidió comenzar una investigación interna para asegurarse de que actos "inaceptables" como ese no volvieran ocurrir, eliminó las fotos que iban a ser publicadas en su revista oficial y el tema quedó enterrado convirtiéndose en un tabú para la compañía.

"Zombie" de Bruno Moraes.

I. LA ESTRECHA RELACIÓN ENTRE PERIODISTAS Y EDITORAS.

Sin embargo este caso no es el más adecuado para representar el tipo de controversia que ha llevado al periodismo de videojuegos a ser concebido como una actividad manipulada por intereses empresariales dado que no existió, en principio, ningún beneficio por parte de los medios de comunicación, sino que simplemente fue una mala estrategia comunicativa de Sony. Son otras polémicas las que dejan ver que la relación entre empresas desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos y prensa especializada a veces es más estrecha de lo que debería.

Quizás el caso más conocido y representativo de este entramado es el del llamado "Doritos Gate", el cual comienza durante los Spike Video Game Awards de 2012 -organizados por la cadena Spike TV- con el periodista canadiense Geoff Keighley, presentador de Spike TV y creador de dicha gala de premios, hablando sobre el videojuego "Halo 4" rodeado de bolsas de Doritos y botellas de Mountain Dew, dos marcas habitualmente relacionadas con el mundo del juego online que en ese momento estaban participando en la campaña publicitaria de "Halo 4" como patrocinadores. El vídeo de Keighley se difundió rápidamente por Internet y muchos acusaron al periodista de estar siendo parte de una campaña publicitaria torpemente enmascarada como producto periodístico. Pero esto no es más que la chispa que enciende el "Doritos Gate".

Aprovechando el revuelo, el cómico británico Rob Florence publicó una columna en Eurogamer, uno de los portales especializados internacionales más relevantes del sector, destapando algunas malas prácticas realizadas por periodistas de videojuegos. En concreto en su artículo original Florence hablaba de dos periodistas que durante los Game Media Awards 2012 (unos premios sobre videojuegos organizados por el portal MCV UK) habían participado en el sorteo de unas PlayStation 3 para el que había que utilizar un hashtag en Twitter, lo que según Florence es una forma de dar difusión a una campaña publicitaria. Uno de esos periodistas era Dave Cook, quien consiguió una de las consolas que se sorteaba y más tarde defendió en Twitter su acción con la siguiente res-

EL PERIODISMO DE VIDEOJUEGOS HA LLEGADO A SER CONCEBIDO COMO UNA ACTIVIDAD MANIPULADA POR INTERESES EMPRESARIALES.

"Halo: Wars" de Bungie Studios, 2012.

EL ARTÍCULO DE ROB FLORENCE EN EUROGAMER DESTAPÓ TODA UNA SERIE DE MALAS PRÁCTICAS EN LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS.

puesta a otro periodista: "No era un anuncio publicitario, era un hashtag. Bájate del pedestal". Sin embargo más tarde Cook donaría la PlayStation 3 que ganó y pediría disculpas reconociendo que quizás usar el hashtag para conseguir la consola no fue lo más correcto, una idea que también compartía el cómico Rob Florence que dudaba en su columna de la ingenuidad del periodista argumentando que le costaba creer que no supiera que hoy en día un hashtag tiene la misma fuerza que un anuncio.

La otra periodista a la que Florence mencionaba de forma explícita en su artículo era a la londinense Lauren Wainwright, quien había quitado hierro al asunto del sorteo de las PlayStation 3 durante los Game Media Awards 2012 con el siguiente tweet: "Uhmm... En los GMA Trion [un estudio desarrollador de videojuegos] estuvo regalando PS3s a los periodistas. No veo qué tiene eso de malo...". A raíz de eso, Florence indagó en su cuenta de Twitter y descubrió que la periodista había estado publicando entradas demasiado amables con juegos de la compañía japonesa Square-Enix, lo que llevó al cómico a pensar que Wainwright podía estar relacionada con el departamento de relaciones públicas de la compañía. Y así era; se demostró que Lauren había trabajado como freelance para Square-Enix mientras publicaba análisis positivos de los videojuegos distribuidos por la compañía como "Hitman", "Final Fantasy Dissidia 012" o "Lara Croft y El Guardián de la Luz".

Pero cuando se descubrió la relación entre periodista y empresa ya era demasiado tarde; Lauren Wainwright habló con los jefes del medio en el que trabajaba (MCV UK, los encargados de organizar los Game Media Awards) para quejarse sobre el

LAUREN WAINWRIGHT TRABAJABA COMO "FREELNACE" PARA SQUARE-ENIX MIENTRAS HACÍA ANÁLISIS POSITIVOS DE SUS JUEGOS.

"Beyond Good and Evil 2" de Ubisoft, ¿?

EL "GAMERGATE" FUE OTRO DE LOS GRANDES CASOS DE CONTROVERSIA.

texto publicado en Eurogamer por Rob Florence. Eurogamer decidió eliminar las partes en las que el cómico británico hacía referencia a Wainwright a lo que Florence respondió marchándose del periódico digital. Seis días después de la publicación de la columna original, el editor de Eurogamer, Tom Bramwell, explicaba a sus lectores que habían decidido, tras sopesarlo mucho, quitarle párrafos al texto de Rob Florence porque Lauren Wainwright les "amenazó con acciones legales y dejó claro que no daría marcha atrás", aunque también reconoció que no había difamación en la columna.

Dejando a un lado los pleitos personales, "Doritos Gate" demuestra lo difusa que es la línea que separa a los periodistas de las empresas desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos. El propio Rob Florence se lamentaba en su columna de que existiera un evento como el Game Media Awards en el que relaciones públicas y periodistas se relacionaban amistosamente, sin ningún tipo de resquemor por parte de las empresas ya que no había periodistas que hicieran más difícil el trabajo de estas.

Otros de los grandes casos de controversia dentro del periodismo de videojuegos es el conocido como "GamerGate", que ocurrió en el año 2014 y supuso un punto de inflexión general en toda la industria. Todo empezó con Eron Gjoni, ex-pareja de la desarrolladora Zoe Quinn, desvelando una supuesta relación de esta con Nathan Grayson, un redactor de la revista online Kotaku que había publicado artículos positivos sobre el último juego de Quinn llamado "Depression Quest". Gjoni acusaba a su ex-novia de haber mantenido relaciones sexuales con el redactor sólo para conseguir

"Depression Quest" de Zoe Quinn, 2015.

II. REINVENTAR EL PERIODISMO DE VIDEOJUEGOS.

que su juego tuviera una buena crítica en Kotaku, algo que la revista desmiente: Stephen Totilo, redactor jefe de la publicación, reconoció que la relación había existido pero que el redactor no había escrito nada relacionado con la desarrolladora ni con su juego tras comenzar la relación.

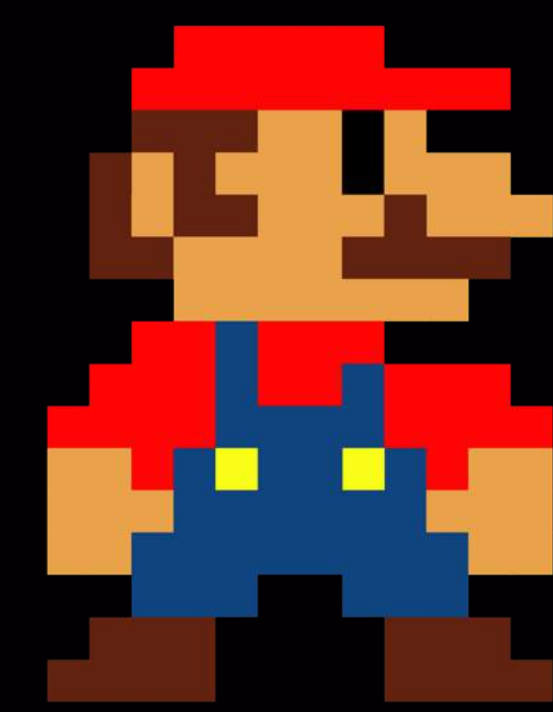
Este entuerto fue el desencadenante de "GamerGate" tal y como el vídeo de Geoff Keighley rodeado de bolsas de Doritos y botellas de Mountain Dew lo había sido de "Doritos Gate". La diferencia entre el primero y el segundo reside en que en "GamerGate" la reacción del público fue mayor y más radical, llegando incluso a existir amenazas de muerte contra Zoe Quinn y algunos compañeros que salieron a defenderla como la youtuber Anita Sarkeesian o el desarrollador Phil Fish.

"GamerGate" ocasionó una fuerte ruptura en el mundo de los videojuegos cuyas secuelas duran hasta hoy, y aunque su principal tema de confrontamiento es la identidad de género y el feminismo en la industria, en el fondo subyace la desconfianza de los consumidores de videojuegos hacia la prensa especializada, que parece estar más cerca de las empresas y desarrolladores que del público. Más adelante la propia Zoe Quinn admitió que la prensa de videojuegos necesitaba una revisión moral e instó a los usuarios a debatir sobre ello utilizando el hashtag #GameEthics para huir de la carga sexista que había adquirido "GamerGate".

¿Por qué la prensa especializada necesitaba revisar su ética periodística? En una encuesta realizada para este reportaje a un total de 552 lectores habituales de medios

¿POR QUÉ LA PRENSA NECESITA REVISAR SU ÉTICA PERIODÍSTICA?

especializados en videojuegos un 90,7% manifestó su creencia de que este sector de la prensa se deja manipular por las empresas desarrolladoras y distribuidoras, confirmando que el público, que ha dejado de tener en cuenta que en algunos de estos casos ha sido la propia prensa la que ha sacado a la luz las malas prácticas publicitarias de las empresas, ha perdido la fe en los medios, y ahora debe recobrarla. Pero, ¿por qué los lectores tienen esa imagen tan negativa del periodismo de videojuegos? Algunos periodistas tienen sus propias visiones de este tema; Javier Andrés, ex-redactor del portal español Meristation -que pertenece al Grupo Prisa- y actual trabajador de LaPS4.com, reconoce que desde los medios son conscientes de esta mala percepción por parte de los lectores y asegura que trabajan por mejorarla: "Creo que esta idea viene de una época donde la publicidad de una revista era en el 90% de videojuegos y sí existían este tipo de hábitos sucios de dejar que el "Publisher" o la buena relación con él marcaran tus





"*Kane & Linch 2: Dog Days*" de IO Interactive, 2010.

valoraciones y cobertura". Por su parte Gustavo Maeso, director editorial de IGN España -web especializada que en nuestro país funciona junto a MARCA-, cree que esta percepción es "un tanto injusta" y compara la actividad periodística en el mundo el videojuego con otras especializaciones: "Los fans de los videojuegos somos un tanto especiales, muy exigentes y suspicaces, además de fanáticos acérrimos de nuestras licencias favoritas, y normalmente no aceptamos las críticas. Leer prensa de videojuegos es como leer prensa política. Cada lector elige su medio afín, no para buscar distintas opiniones, sino para reafirmar las propias". Sin embargo llegó a reconocer que ha habido casos que no han ayudado a que los lectores tengan una buena visión de la prensa especializada, a la que considera "inmadura".

Lo cierto es que en la historia del periodismo de videojuegos han existido otros casos controvertidos que quizás no han tenido tanta relevancia pero que han demostrado la influencia que puede llegar a tener una empresa desarrolladora o distribuidora de videojuegos en la actividad periodística cotidiana de los medios de comunicación.

En 2007 Kotaku publicó un rumor que le costó primero las amenazas de Sony y luego la ruptura de relaciones entre ambas empresas, tal y como la propia revista online narró en un artículo que ya ha desaparecido de su web pero que es accesible a través del caché de Internet. Poco después Sony quiso hacer las paces con la publicación reinvitándoles a las entrevistas que había cancelado como castigo por la publicación de ese rumor. Kotaku aceptó y la relación entre

III. LA PRESIÓN SILENCIOSA.



"Assassin´s Creed Unity" de Ubisoft, 2015.

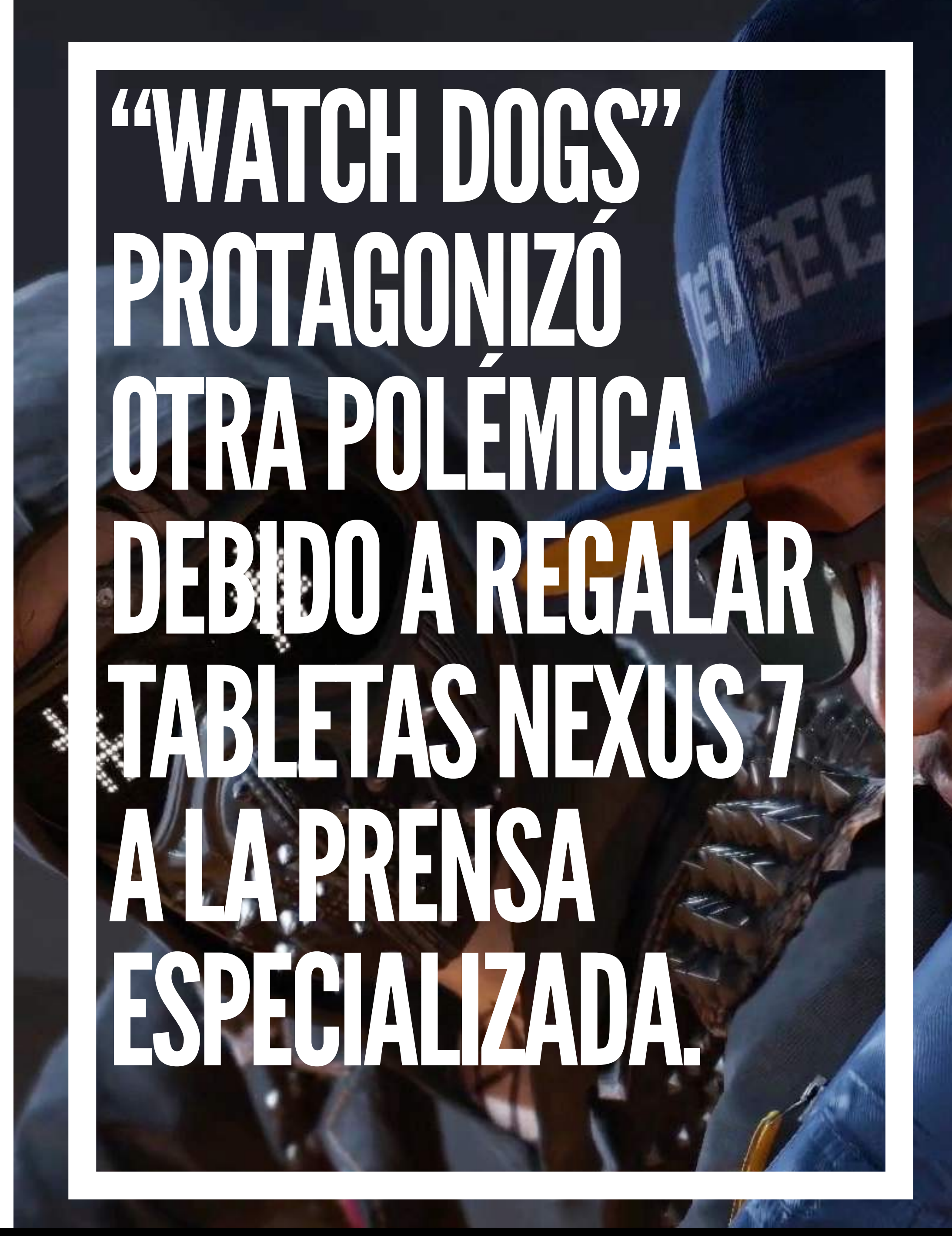
UBISOFT INTENTÓ GARANTIZAR UN SOBRESALIENTE PARA SU JUEGO "ASSASSINS CREED II".

empresas volvió a ser la misma de siempre. En ese mismo año el periodista Jeff Gerstmann fue despedido de Gamespot por publicar una crítica muy negativa del videojuego de acción "Kane y Lynch: Hombres Muertos" publicado por la distribuidora londinense Eidos Interactive. La empresa amenazó a Gamespot con retirar los anuncios que tenía contratado en su web y la publicación respondió despidiendo al autor del texto para salvaguardar esos ingresos publicitarios.

No es la única ocasión en la que una empresa intenta conseguir que un medio ponga una determinada nota a su juego; Ubisoft, compañía francesa que desarrolla y distribuye videojuegos, intentó que todos los medios pusieran un sobresaliente como nota mínima a "Assassin's Creed II" el año de su lanzamiento (2009) tal y como destapó la revista alemana especializada en PC Computer Bild Spiele, que en su portada titulaba: "Escándalo con Assassin's Creed II. La editora intenta garantizar una nota de sobresaliente para nuestro «review»". En el interior de ese mismo número la revista explicaba con más detalle lo que había ocurrido: "Nuestras "reviews" son duras, pero justas. No dejaremos de lado nuestras puntuaciones independientes a beneficio de una efímera "review". Esto se hace más verdad que nunca con "Assassin's Creed II". La editora nos ha pedido garantizarle una puntuación de sobresaliente, de lo contrario, no recibiremos material para trabajar en el próximo número de la revista. Estaremos muy felices de darle esta nota a "Asassins's Creed II", pero únicamente si se lo merece".

Ubisoft es una de las empresas que más malas prácticas acapara en cuanto a relación con la prensa se refiere. Además del caso destapado por Computer Bild Spiele, Ubisoft también ha protagonizado choques similares al de Sony con Kotaku con otras empresas periodísticas: Meristation. Sin embargo los detalles de esta confrontación son desconocidos hasta para los propios trabajadores de la revista online, al menos así lo cuenta el ex-redactor de Meristation Javier Andrés: "Los años que estuve en Meristation muy pocas veces se habló de este asunto y es en absoluto tabú incluso dentro del equipo de redacción. Se dice en Internet que la corrección de nota del primer "Assassin's Creed" tuvo algo que ver en el distanciamiento, o algo así, pero yo en 2007 que salió ese texto -ahora retirado de la web- aún no estaba con ellos y no tengo mucha idea de qué pasó exactamente. Debió ser algo de choque de cúpulas".

Otra polémica protagonizada por Ubisoft tuvo lugar durante la presentación de otro de sus videojuegos, "Watch Dogs", en la que regaló una tableta Nexus 7 -valorada en 200€- a varios



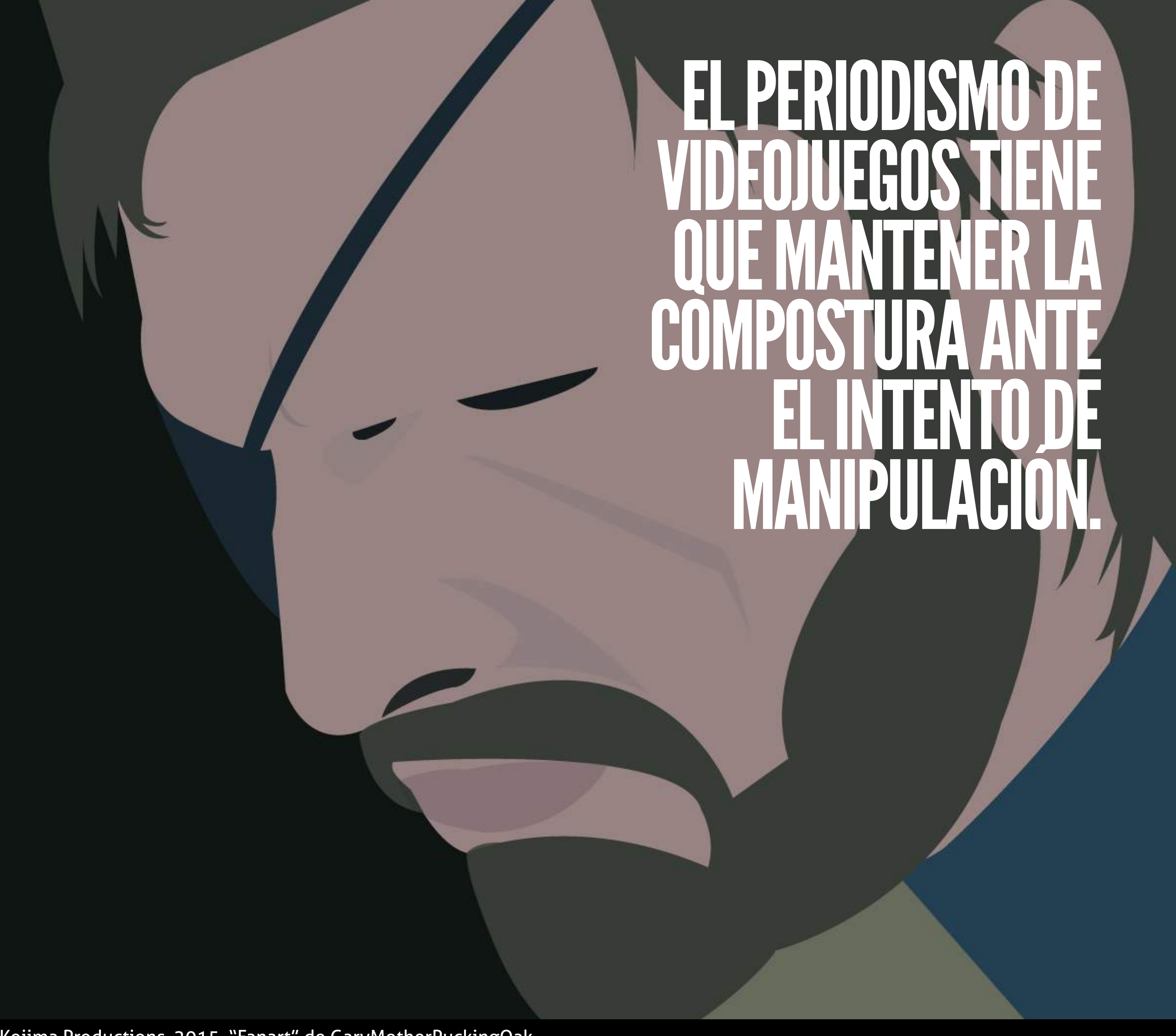
"Watch Dogs 2" de Ubisoft Montreal, 2016.

miembros de la prensa, quienes no dudaron en denunciar que este regalo estaba fuera de lugar ya que podía verse como una forma de presión previa ante los futuros análisis del juego. Finalmente Ubisoft pidió disculpas públicamente con el siguiente tweet en su cuenta de Twitter oficial: "En un evento reciente de "Watch Dogs" se les regalaron tablets a algunos medios. Esto no iba en consonancia con nuestras políticas de relaciones públicas. Disculpas por cualquier confusión".

A pesar de que, como se puede observar, son los propios medios los que desvelan las presiones que empresas desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos ejercen sobre ellos la imagen negativa de la prensa que tiene el público no mejora. Esto puede deberse a que los lectores crean que lo que llega a denunciarse no es más que la punta del iceberg y que presiones como las anteriormente citadas son tan habituales que se han incorporado al día a día de las redacciones de la mayoría de publicaciones, siendo muy difícil realizar una protesta continua y conjunta.

Los propios periodistas especializados en videojuegos aseguran que viven ese tipo de presiones día a día, aunque, según Enrique García, responsable de actualidad y "community manager" de Meristation, esto ocurre en "cualquier vertiente de periodismo especializado". Para evitar eso opina que el periodista de videojuegos tiene que mantener la compostura ante el intento de manipulación del discurso por parte de las empresas: "Si te alistas a esto, sabes que puedes vivir situaciones como estas. Lo que debes tener claro es que tu opinión no puede verse modificada por lo que te digan". Sin embargo hay otro tipo de herramientas para manipular el discurso que no dependen tanto de la profesionalidad del periodista sino de la ética del medio, que en algunas ocasiones permiten que "publishers" o editoras "veten a un redactor concreto por poner menos nota de la que esperaban de uno de sus juegos", como señala Javier Andrés.

Nacho Requena, por su parte, afirma que no ha sentido nunca presión como tal, pero que en ocasiones le han dado un toque de atención para que no publicase un análisis negativo de un videojuego de una empresa con publicidad en la web en la que trabajaba: "Recuerdo que tuve



EL PERIODISMO DE VIDEOJUEGOS TIENE QUE MANTENER LA COMPOSTURA ANTE EL INTENTO DE MANIPULACIÓN.

"Metal Gear Solid V: The Phantom Pain" de Kojima Productions, 2015. "Fanart" de GaryMotherPuckingOak



"The Witcher III: Wild Hunt" de CD Projekt RED, 2014.

LAS NOTAS SON UN BAREMO GLOBAL PARA MEDIR EL ÉXITO DE UN JUEGO.

que hacer la crítica de "Alan Wake's American Nightmare", me pareció muy malo y le iba a dar un 3 sobre 10". En el periodismo de videojuegos las notas son realmente importantes para las empresas distribuidoras porque los lectores habitualmente se guían por ellas a la hora de adquirir un título. "Ese análisis no salió en el medio porque tenía una portada de "Halo 4" cerrada con Microsoft", continua explicando Nacho Requena: "Como "Alan Wake's American Nightmare" también es de Microsoft el medio decidió que no quería enfadar al cliente por una nota negativa". Finalmente el periodista publicó dicha crítica en su blog personal bajo el consentimiento de la revista online en la que era redactor.

Ni siquiera las propias distribuidoras niegan que "en ocasiones las críticas son excesivamente desaforadas" y "se lo hacen saber a los medios", tal y como reconoce Gustavo Voces, relaciones públicas de Koch Media, una empresa que se dedica a publicar en España juegos de diferentes compañías como Konami o Square-Enix. El objetivo de este toque de atención no es el de cambiar la nota del análisis, sino que se hace para "justificar los puntos que, a nuestro juicio y con el conocimiento que tenemos del producto, no nos parecen acordes en el análisis en cuestión", según Voces.

Pero, ¿por qué se suele hablar de la nota de los análisis cuando se comentan casos de intromisión de empresas en el desarrollo de la actividad periodística de los medios especializados? Según Gustavo Voces, "las notas siempre son relevantes y por muchos son utilizadas como baremo para medir de forma global el éxito de un videojuego". Como dije

IV. LAS MÚLTIPLES VÍAS DE CENSURA.

antes, las notas sirven para facilitar la compra de títulos a los videojugadores, es por eso que algunos profesionales rehúsan ese sistema de clasificación que relaciona a los videojuegos con una industria económica en vez de cultural. Enrique García apuntaba que las notas son útiles para el público masivo, a pesar de que a la mayoría de periodistas les gustaría "ir hacia una crítica más cinematográfica". Para algunos, las notas facilitan la interferencia de las empresas en la actividad periodística; me comentaba Javier Andrés que "cuando una editora se queja de que se ha maltratado a su juego o no se ha hecho un análisis 'justo', lo primero que miran es la nota", aunque sólo sea "porque su juego ha tenido 0,5 menos de la nota que esperaban".

Existe otra forma de control del discurso periodístico por parte de las empresas desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos que consiste en limitar a los nuevos medios de comunicación especializados el acceso al material necesario para cubrir la actualidad, que va desde simples notas de prensa a copias de juegos enviadas antes de que el título en cuestión salga al mercado con el fin de ofrecer una crítica previa al lanzamiento oficial.

La actualidad en el mundo de los videojuegos es mucho más instantánea que en otro tipo de prensa especializada y, dado que a veces funciona a través de filtraciones de terceros, las notas de prensa son un medio de comunicación obsoleto que suele llegar a las redacciones cuando la noticia ya es de sobra conocida por todo el mundo. Es por eso que esa limitación es menor: cualquie-



"Braid" de Johnatan Blow, 2008.



ra puede apuntarse a la lista de prensa de cualquier empresa distribuidora de videojuegos y recibir las actualizaciones de los títulos que publican. El control, en este caso, se da en la información que las empresas deciden lanzar sobre sus videojuegos, que habitualmente están rodeados de un fuerte secretismo con excepciones de exclusivas informativas concedidas a grandes medios como IGN o reservadas a eventos como el E3, la feria de videojuegos más importante que tiene lugar cada año en Los Ángeles, o la Gamescom de Colonia, que se considera la versión europea del primero.

Por su parte las copias de prensa son estrictamente controladas por las distribuidoras, que sólo las proporcionan a aquellos canales de difusión -no sólo medios de comunicación, sino también a blogueros y "youtubers"- que consideran que les pueden reportar un beneficio en su estrategia de marketing. De esta manera se da el caso de que algunas publicaciones especializadas no pueden acceder a copias de prensa de videojuegos con las que realizar su trabajo mientras que otros agentes menos profesionalizados sí dispone de ellas. En Koch Media, por ejemplo, no proporcionan copias de prensa a nadie que no tenga más de 50.000 visitas de usuarios únicos al mes.

Los videojuegos enviados a la prensa son entendidos por los periodistas especializados como una herramienta de trabajo indispensable, pero hay un problema: que no llegan solos. Habitualmente los títulos vienen acompañados de pequeños regalos promocionales que conforman los conocidos como 'kits de prensa'; suelen ser camisetas, pósters, chapas o figuras de acción del juego

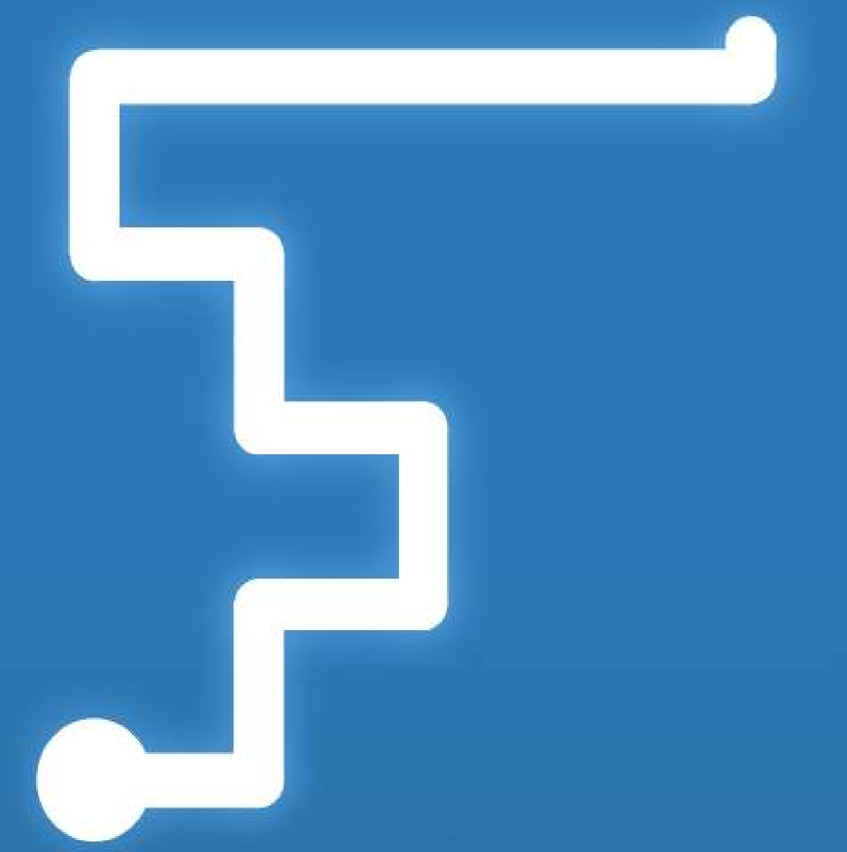
LAS COPIAS DE PRENSA SON CONTROLADAS POR LA DISTRIBUIDORA.

"Superhot" de SUPERHOT Team, 2016.

en cuestión. Esto es un tema polémico dentro del periodismo de videojuegos incluso desde la visión de los consumidores, puesto que un 59,7% de los encuestados cree que los redactores no deberían recibir este tipo de material adicional mientras que un 38,2% no ve problema en que las copias de prensa vengan acompañadas de ellos.

Esa coyuntura también se refleja en los propios periodistas, aunque en general todos están de acuerdo en entender los kits de prensa como una herramienta de trabajo. Gustavo Maeso los ve como "una práctica habitual y sana desde los departamentos de marketing para otorgar valor a su producto" y habla sarcásticamente de unos "valiosos presentes" como gorras, tazas o bolígrafos que no han conseguido cambiar la opinión de ningún redactor sobre un juego determinado. Enrique García, por su parte, decide explicar con un ejemplo la poca importancia que le dan en la profesión a ese tipo de materiales: "En Meristation no tenemos relación con Ubisoft y las últimas entregas de "Rayman" salieron muy bien paradas", dice antes de recordar que "Rayman Legends" obtuvo un 10 de nota en la web a pesar de que no contaban con copia de prensa y tuvieron que comprarlo: "Por esa regla de tres, como ni siquiera recibimos el juego deberíamos haberle dado menos nota como castigo".

¿SE PUEDE UTILIZAR LA ÉTICA PROFESIONAL PARA JUSTIFICAR LA ACEPTACIÓN DE UN KIT DE PRENSA?



Enrique también apunta a que el problema no está en los kits de prensa como tal, sino en "la posible falta de ética profesional". Esto es algo que también respaldan otros periodistas como Nacho Requena o Gustavo Maeso, quien piensa que "tal vez un chaval que escribe en un blog y no cobra un duro otorgue sus mejores notas a cambio de recibir una copia de un juego o una camiseta".

¿Se puede utilizar la ética profesional para justificar la aceptación de un kit de prensa? El profesor Juan Carlos Gil González, quien imparte la asignatura Códigos y Valores de la Profesión Periodística en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, cree rotundamente que no. Para él "aceptarlo es casi como aceptar un soborno". Tampoco le da validez al argumento que esgrimen los periodistas al decir que ningún profesional se va a dejar manipular por un regalo de escaso valor: "Ya sabemos que no le va a comprar, pero yo como lector tuyo puedo dudar y tengo elementos objetivos para dudar. ¿Usted cree que al señor Francisco Camps con lo que gana se le compraba con un traje? Pues tuvo que dimitir por eso". El rela-

ciones públicas de Koch Media, Gustavo Voces, habla de que es el medio el que debe regular este tema a través de su código deontológico, aunque asegura que desde su empresa los kits se prensa "se circunscriben a facilitar la labor de los medios proporcionándoles unidades promocionales de los juegos" sin ninguna otra intención.

También es interesante conocer la visión de los medios independientes especializados en videojuegos -que existen- ya que su relación con las empresas desarrolladoras y distribuidoras no es tan cercana como la de las grandes publicaciones. Desde la revista independiente Anait Games su redactor jefe, Víctor Manuel Martínez, da una perspectiva diferente de este tema haciendo hincapié en que todos estamos influenciados de una manera u otra por multitud de estímulos externos: "Un periodista puede considerar que el material promocional no le influye, y puede ser una consideración honesta, pero conviene pensar todos los días en cómo las influencias externas afectan a nuestro trabajo". Víctor Manuel no duda en decir que una de las principales funciones de los kits de prensa es la de manipular a los periodistas, a quienes las distribuidoras

UNA DE LAS PRINCIPALES FUNCIONES DE LOS KITS DE PRENSA ES LA DE MANIPULAR A LOS PERIODISTAS.



"Firewatch" de Campo Santo, 2016.



ven "como un fan, como un consumidor, como un usuario o como un amigo", lo que él considera un error.

Sin embargo muchos periodistas favorecen que esa línea entre profesional y fan sea muy difusa cuando aceptan participar en campañas publicitarias de ciertos videojuegos, como Nacho Ortiz, que además de ser jefe de redacción de Meristation ha acudido alguna vez como invitado a eventos y torneos de presentación de "Street Fighter V", un videojuego con fuertes críticas entre la comunidad de videojugadores pero alabado por ciertos aspectos en la crítica que él mismo publicó en la revista online. "Hay un precepto de la FAPE que lo prohíbe", explica el profesor Juan Carlos Gil desde el punto de vista ético: "Si es periodista porque tiene título, ejerce periodismo y está inscrito a la FAPE, sabe -o debería saber- que está incumpliendo un precepto que te obliga a decidir entre formar parte de la información o de la publicidad". El profesor es claro y tajante con este tema, proponiendo como ideal la separación completa entre información y publicidad.

Muchos profesionales coinciden en que las empresas desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos encuentran en la publicidad una vía directa de presión a los periodistas, pues que sin esos ingresos los medios digitales especializados en videojuegos no podrían continuar existiendo. Así al menos lo entiende Gustavo Maeso: "La publicidad es la única fuente de ingresos de un medio actual de videojuegos, sobre todo los que somos online", y pone como ejemplo la web de la que es director editorial: "Un portal como IGN España no podría vivir sin la publicidad. Es la única vía de ingresos".

LAS DISTRIBUIDORAS VEN A LOS PERIODISTAS COMO UN FAN Y UN CONSUMIDOR.

"Red Dead Redemption" de Rockstar Games, 2010.

Cuando se argumenta que los medios de comunicación especializados en videojuegos tienen un discurso condicionado por la fuerte presencia publicitaria de la que dependen cabe pensar si no existe ninguna vía de financiación alternativa a los anuncios de empresas relacionadas en mayor o menor medida con el sector. En los últimos años algunos emprendedores han puesto en duda el paradigma tradicional de la prensa de videojuego y han fundado sus propios medios independientes, como es el caso de Akihabara Blues cuyo director, Kristian, defiende que "el medio ideal debería tener la menor relación posible con el fabricante para ser 100% transparente y, consecuentemente, honesto con sus lectores", es decir, si la relación entre medio y distribuidora no va más allá de lo estrictamente profesional, la publicación se asegura la independencia editorial.



Akihabara Blues es una web con 10 años a sus espaldas que tiene un enfoque más amateur que la posiciona más cerca del blog que de la revista especializada, lo que facilita una línea editorial más subjetiva y cercana al público. También favorece la libertad de contenidos, como explica su director: "Quizás una persona que trabaja en un medio no puede hacer el ejercicio de decir 'no me llama este juego, creo que no le va a interesar al público, así que no publico nada de él', igual en medios más profesionalizados tienen que convivir con eso, pero en Akihabara estamos liberados de todo ese tipo de presiones". En la web dirigida por Kristian los redactores no cobran; todo el dinero que obtienen en Patreon lo utilizan para sufragar los gastos de servidor y no aspiran a vivir de su trabajo, aunque eso no quita que el director reconozca que ese sistema de financiación es rentable en según qué casos: "Depende de tu éxito, si la comunidad te apoya por supuesto que es sostenible" tal y como han demostrado muchos creadores de contenido, sin embargo no todos los medios independientes especializados en videojuegos utilizan esa vía de obtención de ingresos.

El propio Kristian entrevistó en su medio a Guillermo G.M., fundador de Deus Ex Machina, una revista que busca tratar a los videojuegos desde una perspectiva sociocultural y que hace poco, inspirados por "medios periodísticos modernos como El Diario o El Español", comenzó un sistema de financiación por suscripción (10€ anuales) con el que buscaba reafirmar su hueco en la prensa de videojuegos: "Consideraríamos un verdadero éxito alcanzar los 500 socios, pero alcanzando la mitad nos daríamos por satisfechos. Si pasados tres meses apenas llegáramos a los 50 socios, para nosotros sería una muestra clara de que nuestro intento no ha funcionado y de que lo que hacemos no interesa lo suficiente como para convencer a más de 50 personas". El caso de Deus Ex Machina supone una verdadera prueba de fuego para el periodismo de videojuegos, sobre todo para el público: un medio propone algo diferente, que se aleja de todo aquello que los lectores critican, pero pide dinero, ¿obtendrá el apoyo necesario? Por el momento la revista cuenta con 76 suscriptores, algo menos de esos 250 que les valía para darse por satisfechos pero lo suficiente como para continuar intentando convencer al público de lo necesario de su actividad.

V. SER INDEPENDIENTES PARA SER LIBRES

"FEZ" de Polytron Corporation, 2012.

EN LOS MEDIOS INDEPENDIENTES PRIMA LA VISIÓN SUBJETIVA DEL REDACTOR.



"Undertale" de Toby Fox, 2015.

Hay un medio que destaca de entre todas estas publicaciones financiadas de forma alternativa: Anait Games. El sistema que usa para sufragarse es Patreon, al igual que Akihabara, aunque la cifra mensual sobrepasa los 76€ de la revista dirigida por Kristian; Anait Games se embolsa cada mes un total de 3.896€ (A fecha de 19 de julio de 2016) que sin ser una cantidad excesivamente alta permite a su director, Xavi Robles, pagar a todos y cada uno de los redactores de la web, además de poder obtener el material necesario para la realización de artículos.

¿Cuál es el secreto del éxito de Anait? Desde que se creó la página en 2005 su línea editorial ha sido clara: "Comentar de la manera más subjetiva posible la actualidad del videojuego". Es decir, la visión personal de cada redactor pasaba a ser lo más importante, algo que combinado con la financiación por Patreon facilita la libertad editorial. Los lectores entendieron este modelo de negocio alternativo de forma muy positiva, dándole su apoyo por más de 10 años. Su redactor jefe, Víctor Manuel Martínez, cree que "han tenido suerte" con su modelo de financiación por micromecenazgo que les permite "ser más independientes que nunca".

Según Víctor, en Anait fueron perdiendo gradualmente interés "en la forma de pensar en cómo debe funcionar un medio crítico especializado en videojuegos", en el que "las relaciones comerciales con empresas pueden llegar a comprometer la parcialidad de manera subconsciente", por eso decidieron "focalizar el trabajo en lo editorial y en la comunidad", en lugar de gastar tiempo en mantener relaciones comerciales con las empresas. Pero, ¿puede un medio especializado en videojuegos

PATREON FACILITA LA LIBERTAD EDITORIAL.

subsistir sin que las empresas apoyen su proyecto con los medios necesarios para el normal desarrollo de la actividad periodística? Los videojuegos en formato copia de prensa pueden ser vitales para que una revista especializada realice análisis sobre ellos, si la empresa en cuestión no lo facilita, las redacciones tendrían que comprar cada juego individualmente: "Es una amenaza relativamente vacía en según qué casos: cierra el acceso a los juegos antes del lanzamiento, pero la distribuidora no puede evitar que los compres cuando estén en las tiendas y hagas tu trabajo" explica Víctor, que defiende que "si realmente quieres escribir una crítica o una reseña vas a hacerlo aunque no tengas una copia de prensa". Esta solución no se puede aplicar a todos los juegos debido al alto precio que suelen presentar, por lo que se limita a "los que más interés despiertan al público, o los que más interés te despiertan a ti como autor". Esto es también una forma de independencia del discurso, ya que el periodista puede decidir si cubrir un juego o no independientemente de lo que haya invertido la empresa distribuidora en su campaña publicitaria, como ya apuntaba Kristian, director de Akihabara Blues.

EL PERIODISMO INDEPENDIENTE PERMITE NO DEPENDER DE LAS EDITORAS Y SU MATERIAL.



"Metal Gear Solid V: The Phantom Pain" de Kojima Productions, 2015.

En general, los periodistas que trabajan en medios con una financiación tradicional ven con buenos ojos este tipo de proyectos. Nacho Requena no tiene reparos en afirmar que la prensa que se sufrague de forma independiente va a ser más libre al no existir la "necesidad de ser condecoroso con la empresa", algo que no ve del todo así Javier Andrés, quien a pesar de admirar la labor de esos medios independientes no cree que la labor periodística se diferencie tanto de la que él, por ejemplo, realiza en LaPS4.com: "Eso demuestra que los demás medios aceptemos que nos paguen un billete de avión para ver un juego no supone ninguna diferencia real ni de percepción de quienes se lo pagan ellos mismos". Enrique García, por su parte, lamenta que el público que está dispuesto a pagar por contenido periodístico de calidad no sea "suficiente para mantener una redacción tradicional de un medio", al menos en España.

Tenindo en cuenta las declaraciones de los diferentes perfiles de trabajadores del sector entrevistados, desde periodistas de publicaciones comerciales hasta independientes, así como directores de medios y relaciones públicas de empresas distribuidoras de videojuegos, valorando también los datos sobre la percepción que tiene el público de este tipo de prensa y sobre casos controvertidos en los que se haya puesto en tela de juicio la integridad de los periodistas profesionales, se podría concluir que existe, efectivamente, un control del discurso periodístico por parte de las empresas desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos, ya que del mensaje que se envíe a través de estas publicaciones depende de que un determinado título consiga mayor o menor número de ventas.

Existen pruebas que demuestran que en ocasiones la prensa especializada se deja querer más de lo que debería, lo que no ayuda a la hora de dar una buena imagen de cara al público: la relación entre redacciones y distribuidoras es demasiado estrecha, tanto que en ocasiones los periodistas aceptan kits de prensa con material adicional innecesario para el desarrollo de la actividad crítica o se desplazan hasta la orilla de la publicidad corporativa en empresas de videojuegos y empañan aún más la visión que tienen los lectores de este tipo de prensa. Ante situaciones así la ética tiene una respuesta clara: separación

EXISTEN PRUEBAS QUE DEMUESTRAN QUE EN OCASIONES LA PRENSA ESPECIALIZADA SE DEJA QUERER MÁS DE LO QUE DEBERIA.

"Shovel Knight" de Yacht Club Games, 2014.

EL ÉXITO DE LA INDEPENDENCIA ES EL MICROMECENAZGO O LA SUSCRIPCIÓN, AMBOS MUY COMPLICADOS EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN DE MASAS.



total entre información y marketing. O una u otra, nada de medias tintas. Tampoco ayuda la publicidad de videojuegos en publicaciones, que sirve como vía de presión por parte de las distribuidoras. Para ello también existe una solución relacionada con la financiación independiente, bien por suscripción o por micromecenazgo, aunque ambos métodos pueden llegar a ser difíciles de implantar en medios de comunicación de masas.

...

A pesar de la importancia que se le da a las notas, tanto desde las distribuidoras como desde los medios de comunicación, un 80,4% de los lectores habituales de prensa de videojuegos que han respondido a la encuesta que he realizado para este reportaje asegura que estaría dispuesto a leer análisis de juegos sin valoración numérica. Algunos medios como Eurogamer España han eliminado la calificación de sus análisis juegos, publicando exclusivamente la crítica en formato texto. El periodista Javier Andrés asegura que desde los medios observan que "la mayoría de usuarios no leen el texto", sino que se quedan únicamente con la nota, que es "el impacto visual, el titular, el tweet; lo que se lleva en el Internet de hoy". Tampoco Nacho Requena cree que las respuesta de los lectores a esa pregunta de la encuesta haya sido totalmente sincera: "Aunque la gente diga eso pocos leen los textos, incluso ni yo mismo a veces leo los textos de los compañeros... Te vas directamente a número o al último párrafo de conclusiones", un problema que Requena cree que se podría solucionar realizando críticas -y no análisis- de una extensión menor a las que ahora se publican, evitando así que el público se

DESPIECE. EL DILEMA DE LAS NOTAS.

"A Fragment of Her" de Chronerion, 2012.

DESPIECE. UN CASO PERSONAL

quede con una nota como referencia única de la calidad de un videojuego.

...

En julio de 2015 unos compañeros y yo decidimos crear un medio digital especializado en videojuegos, ya que creíamos que la prensa de ese sector había caído en un ciclo de malas prácticas del que era imposible salir: noticias clónicas en todos los medios, críticas de videojuegos llamadas erróneamente análisis con la intención de ser objetivas, una creciente apuesta por temas sensacionalistas para atraer al público masivo, llegando incluso a extremos machistas y sexistas... Nuestra percepción era la de que, en general, el sector estaba bastante carcomido pese a su corta vida.

Al poco tiempo de echar a andar nuestro proyecto empecé a ponerme en contacto con diferentes empresas del sector para intentar conseguir fuentes con las que ejercer nuestra actividad periodística diaria. Sabía que al ser una web pequeña muchas de estas empresas harían caso omiso de nuestras peticiones, pero no me imaginaba que a la hora de la verdad la barrera de entrada a la prensa especializada en videojuegos fuera tan grande.

Algunas empresas nos apuntaron en su base de datos para hacernos llegar notas de prensa con una información que ya se había publicado bastante antes en el resto de webs del sector, aunque otros ni siquiera eso. Ante esta dificultad, nuestra sección de noticias era igual que la de las demás publicaciones, con la desventaja de que siempre eran publicadas con al menos una hora de retraso con respecto a las de la competencia, si no más. Nuestra única arma podía residir en el enfoque crítico de las



"Among Thorns" de Matt Frith, 2016.



This is the real world. Mile after mile of sand, scrap and more sand.

"reviews" de videojuegos, algo que nos habíamos marcado como principio editorial desde antes de fundar la página, sin embargo nos era imposible por la sencilla razón de que las distribuidoras nos consideraban demasiado pequeños como para gastar material promocional en nosotros.

Sin ese material no podíamos crecer como medio y si no obteníamos más tráfico jamás podríamos acceder al material promocional. Nos habíamos topado de frente con una barrera infranqueable que hasta ahora no habíamos tenido en cuenta: eran las propias empresas desarrolladoras y distribuidoras de videojuegos las que controlaban quién hablaba sobre ellas y qué se decía sobre sus productos, es decir, controlaban el discurso periodístico. Pero, ¿ese control sólo nos afectaba a nosotros o también al resto de publicaciones especializadas? Esa fue la pregunta que me animó a realizar este reportaje.

CRECER COMO MEDIO INDEPENDIENTE ES UNA TAREA HERCÚLEA EN ESPAÑA.

FIN

"Foundations" de Matt Frith, 2015.

REFERENCIAS

1. 'Doritos and Mtn Dew XP - An Exclusive Interview with Geoff Keighley' (LevelSave en Youtube el 18 de octubre de 2012): https://www.youtube.com/watch?v=0rbU0mzoMyw [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

2. 'Sony y su fiesta con cabras decapitadas' (Guillermo Dorado en VidaExtra el 30 de abril de 2007): http://www.vidaextra.com/ps2/sony-y-su-fiesta-con-cabras-decapitadas [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

3. 'Juegos, Doritos y falso libelo: el Eurogamer-Gate' (Aureal en Perspectiva Cenital el 30 de octubre de 2012): http://www.perspectivacenital.com/juegos-doritos-y-falso-libelo-el-eurogamer-gate/2/ [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

4. '¿Cuanto vale un sobresaliente para mi juego?' (Daniel González en 20Minutos el 9 de noviembre de 2009): http://blogs.20minutos.es/videojuegos/2009/11/09/aacuanto-vale-sobresaliente-mi-juego/ [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

5. 'Ubisoft se disculpa por regalar a la prensa tablets en un evento Watch_Dogs' (César Otero en Meristation el 15 de abril de 2014): http://www.meristation.com/playstation-4/noticias/ubisoft-se-disculpa-por-regalar-a-la-prensa-tablets-en-un-evento-watch-dogs/1841162/1971495 [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

6. 'The Day's Big Story — Was GameSpot's Top Reviewer Fired Because He Slammed 'Kane & Lynch'?' (Stephen Totilo en MTV.com el 30 de noviembre de 2007) http://www.mtv.com/news/2456183/the-days-big-story-was-gamespots-top-reviewer-fired-because-he-slammed-kane-lynch/ [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

7. 'The Contemptible Games Journalist: Why So Many People Don't Trust The Gaming Press (And Why They're Sometimes Wrong)' (Stephen Totilo en Kotaku el 11 de mayo de 2012) http://kotaku.com/5957810/the-contemptible-games-journalist-why-so-many-people-dont-trust-the-gaming-press-and-why-theyre-sometimes-wrong [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

8. 'Lost Humanity 18: A Table of Doritos' (Rab Florence en Eurogamer el 24 de octubre de 2012) http://www.eurogamer.net/articles/2012-10-24-lost-humanity-18-a-table-of-doritos [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

9. Versión original sin censura de 'Lost Humanity 18: A Table of Doritos' (Rab Florence en Eurogamer el 24 de octubre de 2012) http://www.neogaf.com/forum/showpost.php?p=43585928&postcount=48 [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

10. 'Editor's Blog: Lost Humanity 18 Aftermath' (Tom Bramwell en Eurogamer el 30 de octubre de 2012) http://www.eurogamer.net/articles/2012-10-30-editors-blog-lost-humanity-18-aftermath [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

11. Línea temporal 'The Dirty History of Games Journalism' (Wsarw en Tiki-Toki) http://www.tiki-toki.com/timeline/entry/355300/The-Dirty-History-of-Games-Journalism/ [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

12. '¿Qué es Gamergate? Explicado para españoles' (Kukuruyo en Kukuruyo el 17 de julio de 2015) http://kukuruyo.com/2015/07/17/que-es-gamergate-explicado-para-espanoles/ [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

13. 'Gamergate: los videojuegos en su peor momento' (John Tones en ElDiario.es el 25 de octubre de 2014) http://www.eldiario.es/cultura/fenomenos/GAMERGATE-videojuegos-peor-momento_0_317068916.html4 [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

14. 'Sony Blackballs Kotaku' (Brian Crecente en Kotaku el 1 de marzo de 2007) https://archive.is/FnRBR [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016].

15. 'Jeff Gerstmann Explains His Departure From Gamespot' (Earnest 'Nex' Ca-

REFERENCIAS

valli en The Escapist el 15 de marzo de 2012) https://archive.is/hJ5r1#selection-721.37-725.60 [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

16. 'Una revista de Axel Springer denuncia que Ubisoft impone nota mínima para Assassins Creed II' (En Meristation el 9 de septiembre de 2009) http://www.meristation.com/playstation-3/noticias/una-revista-de-axel-springer-denuncia-que-ubisoft-impone-nota-minima-para-assass-creed-ii/1529092/1658819 [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

17. 'Deus Ex Machina: "O el lector nos ayuda o desapareceremos"' (Kristian en Akihabara Blues el 10 de febrero de 2016) http://akihabarablues.com/sobre-deus-ex-machina-y-su-iniciativa-de-financiacion/ [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

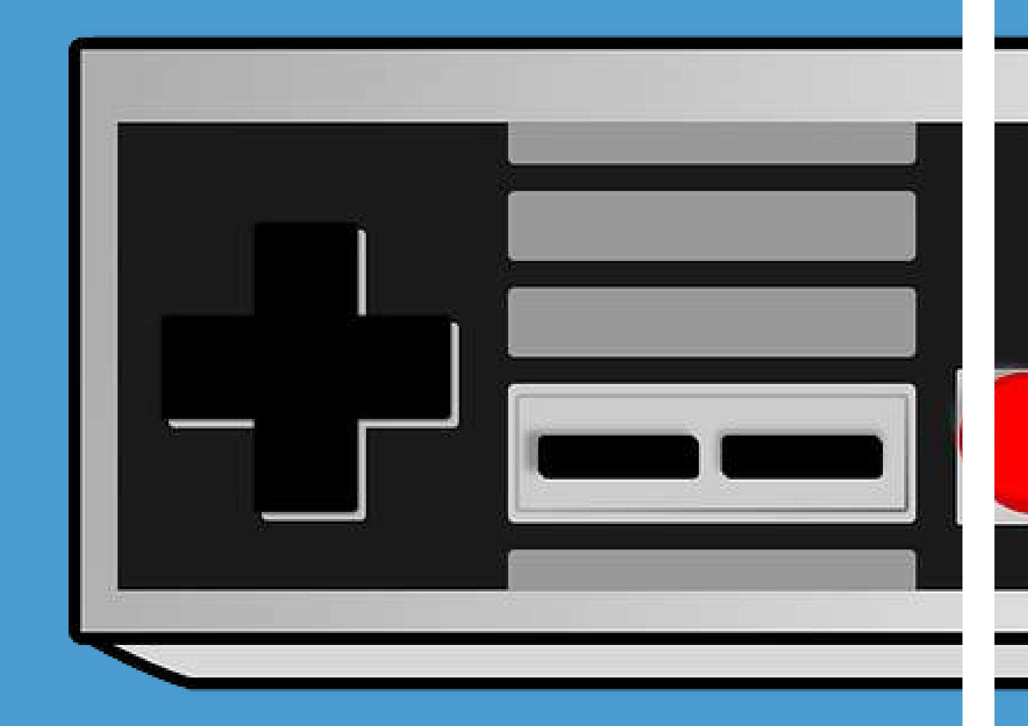
18. 'Sobre Dayoscript y pasarse por el forro el Status Quo' (Kristian en Akihabara Blues el 7 de abril de 2016) http://akihabarablues.com/sobre-dayoscript-patreon-y-pasarse-por-el-forro-el-status-quo/ [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

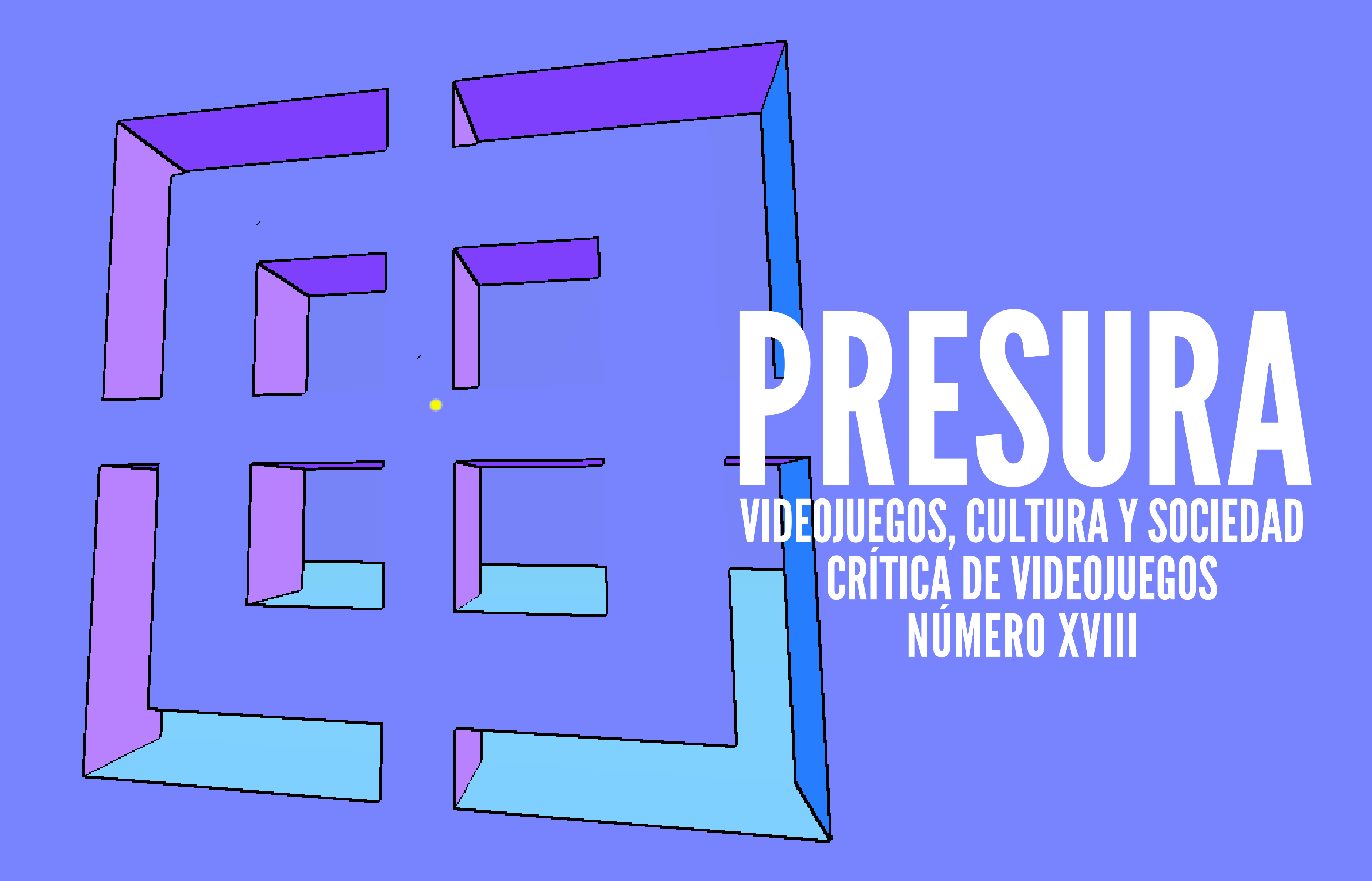
19. Página en Patreon de Anait Games y Podcast Reload https://www.patreon.com/anaitreload?ty=h [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

20. Página en Patreon de Akihabara Blues https://www.patreon.com/akb?ty=h [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

21. 'La industria del videojuego en el mundo' por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI) http://www.aevi.org.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo/ [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]

22. Informe IFPI Global Music Report 2016 http://www.promusicae.es/estaticos/view/24-informes-ifpi [Consultado por última vez el 17 de junio de 2016]




PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD
CRÍTICA DE VIDEOJUEGOS
NÚMERO XVIII

ARTÍCULO.

UN ANÁLISIS DE LAS CRÍTICAS ESPAÑOLAS DE "METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN".

POR: ALBERTO VENEGAS RAMOS.

Internet ha dado voz a cientos de miles de personas. La red se ha llenado de millones de opiniones a tiempo real sobre cualquier hecho o producto. Cualquiera podría pensar que esta multiplicación de voces y espacios daría lugar a una multiplicación, también, de opiniones. Todos tenemos cosas que decir, pero todos tenemos las mismas. Esta es la paradoja de nuestro tiempo, mientras más información tenemos a nuestro alcance, mientras más facilidades tenemos para ofrecer elementos distintivos y diferentes, mientras podemos alcanzar o llegar a más público de manera libre y



INTERNET HA MULTIPLICADO LAS VOCES PERO HA DESCUBIERTO QUE TODAS SON IGUALES.

gratuita, más ofrecemos lo mismo. Todas las voces se parecen, todas las opiniones son iguales y todas las noticias y artículos se enfocan desde los mismos puntos de vista. Quizás no teníamos tantas cosas que decir.

Este hecho se puede vislumbrar a la perfección en el mundo de la prensa dedicada al videojuego, tanto en su formato blog o portal de noticias. En España vivimos una explosión de este tipo de portales, de hecho, no pasa un día sin que el que este texto firma no descubra una nueva. Podríamos llegar a pensar que esta numerosa existencia de voces dedicadas al videojuego existe porque cada una llena un vacío que deja otra, que cada una se emplea para lograr dar una visión diferente, una visión complementaria a las demás, y sin embargo, raras veces es así.

En este texto vamos a realizar un experimento. Vamos a seleccionar un juego, "Metal Gear Solid V: The Phantom Pain", y una serie de medios españoles. Una vez seleccionados nuestros sujetos vamos a pasar a la siguiente fase, comparar las críticas que han realizado sobre el propio juego escogiendo una serie de elementos para comparar, la introducción, la estructura del artículo y la conclusión, aparte de la nota numérica que se incluye en estos. Una vez hecho esto vamos a extraer conclusiones sobre las críticas y compararlas, si es el caso, con otras críticas realizadas en el mundo anglosajón. Quede patente que esta no es una crítica a nadie ni a nada, es únicamente una comparativa, mostrar un hecho, sin juzgarlo de manera negativa o positiva, ya que sería un acto hipócrita criticarlo cuando nosotros mis-





EN ESPAÑA EXISTE UNA EXPLOSIÓN DE PÁGINAS DE JUEGOS.

HIDEO KOJIMA, EL CREADOR DEL JUEGO, ES LA PIEZA DE ARRANQUE.

mos realizamos exactamente el mismo hecho y cuando, para muchos de nosotros, alcanzar un espacio en cualquiera de estas páginas dedicadas al videojuego sería considerado un éxito profesional. Y sin más, dilación, comenzamos.

Las críticas de 3D Juegos (Fuente: 3D Juegos) y Meristation (Fuente: Meristation) comienzan igual, hablando del creador del juego, Hideo Kojima, el segundo, publicado durante los últimos compases del mes de agosto, el 26, y el primero ya entrado septiembre, el día 7.

"Es injusto hablar de una única persona cuando se ve lo bien que funciona Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, desde el diseño de escenarios, pasando por las animaciones, hasta las mecánicas y lo interesante de sus misiones. Sin embargo, sería igual de injusto no hablar de Hideo Kojima, porque en 3DJuegos también pensamos que detrás de cada gran creación siempre existe un creativo que lleva las riendas, que logra que los demás caminen en la misma dirección." (Fuente: 3D Juegos).

Con este párrafo, el encargado de criticar el juego Metal Gear Solid V The Phantom Pain incurre en la plasmación de una idea, atribuir el éxito del

LA INTRODUCCIÓN DE LAS CRÍTICAS SON MUY PARECIDAS.

desarrollo de un videojuego a una sola persona y a una sola visión personal. Al igual que realiza el encargado de criticar el título en la página Meristation, quien además hace un paralelismo entre el tortuoso camino del juego hasta verse publicado y la carrera profesional de su director, Kojima:

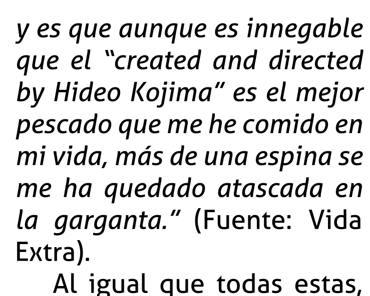
"Snake, Big Boss. El camino de los héroes nunca es sencillo. Por contra, suele estar lleno de reveses, fracasos y derrotas. Hideo Kojima en Kojima Productions al igual que Big Boss con una Mother Base en llamas, colapsada y llena de cadáveres, ha vivido su particular Ground Zeroes con su próxima salida de Konami y el desmantelamiento del estudio con el que se premiaron sus logros. Ese triste capítulo no ha hecho más que aportarle un valor nostálgico, de despedida, un adiós, a un trabajo de seis años que bien supone el de toda una vida. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain es el Juego del Año 2015 e irrumpirá en el mercado como Obra Maestra, culminación de una saga, y consagración repetida del mismo Kojima. "

Por supuesto, no son los únicos que incurren en la personificación de un trabajo en equipo en una sola persona. En la crítica de Vida Extra (Fuente: Vida Extra), publicada el día 7 de septiembre, donde comienzan hablando del autor tras una breve introducción personal, como la realizada en 3D Juegos.

"Siempre he sido más de carne que de pescado, principalmente porque me gusta más su sabor, pero no es menos cierto que el encontrar espinas capaces de amargar el bocado cada dos por tres tiene gran parte de culpa. Ser pescado y no solomillo acaba consiguiendo que el entusiasmo generado hace unos días cuando empecé con 'Metal Gear Solid V: The Phantom Pain' baje un poco de nivel,

LAS NOTAS NUMÉRICAS TAMBIÉN ESTÁN SIEMPRE PRESENTES.





y es que aunque es innegable que el "created and directed by Hideo Kojima" es el mejor pescado que me he comido en mi vida, más de una espina se me ha quedado atascada en la garganta." (Fuente: Vida Extra).

Al igual que todas estas, la crítica de Vandal (Fuente: Vandal) publicada dos días antes que la de Meristation, en los últimos compases de agosto, el 24 para ser más exactos, también comienza dedicando unas palabras al autor del juego, no sin antes situarnos un plano detalle de todas las notas numéricas que han decidido ofrecer al juego. En este caso reproduce las ideas ya anteriormente expuestas en otros textos, la última creación de Kojima dentro del estudio, la dificultad de llevarlo a cabo y la creación de una obra maestra del videojuego.

"Pocas sagas de videojuegos, por no decir casi ninguna, levantan tantas pasiones como Metal Gear, por tanto es normal que Metal Gear Solid V: The Phantom Pain sea uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos, tras cinco años desde la última entrega de la serie. Pero si además a esto le añadimos que estamos ante el Metal Gear más ambicioso que se ha hecho nunca, y el que posiblemente sea el último creado por el padre de la saga, Hideo Kojima, se entiende la enorme expectación que ha generado a su alrededor, un lanzamiento convertido en evento, como siempre ocurrió con las entregas principales desde Metal Gear Solid." (Fuente: Vandal).

En Eurogamer (Fuente: Eurogamer), publicada el siete de septiembre, aunque dedican dos primeros párrafos a una introducción personal y un primer acercamiento a la historia, el tercer párrafo ya presenta de nuevo al director del juego, Kojima planteando diferentes argumentos que las críticas anteriores e intercalando la figura del autor con hechos concretos del videojuego, reflejando una crítica más agil en su lectura y no separada en epígrafes.

ANTE LA EXISTENCIA DE TANTOS MEDIOS LA DIVERSIDAD ES ESCASA



"Durante la primera hora de juego vemos al Kojima al que estamos habituados: gran parte de la huida del hospital se compone de cinemáticas que van interrumpiendo tramos de tutorial. No lo destacaría sino fuese porque es prácticamente el único momento de todo el juego donde esto sucede, porque en Phantom Pain las escenas no son muy largas y suelen ir al grano, lo cual sienta muy bien al ritmo de un juego que pasa de los escenarios controlados de anteriores entregas a un mundo abierto." (Fuente: Eurogamer).

Sin embargo IGN (Fuente: IGN) escoge el mismo camino que Hobby Consolas (Fuente: HobbyConsolas) y nos habla de la larga espera que han tenido que esperar para poder disfrutar del juego, desde un lejano 2013 recopilando todos los argumentos ante-

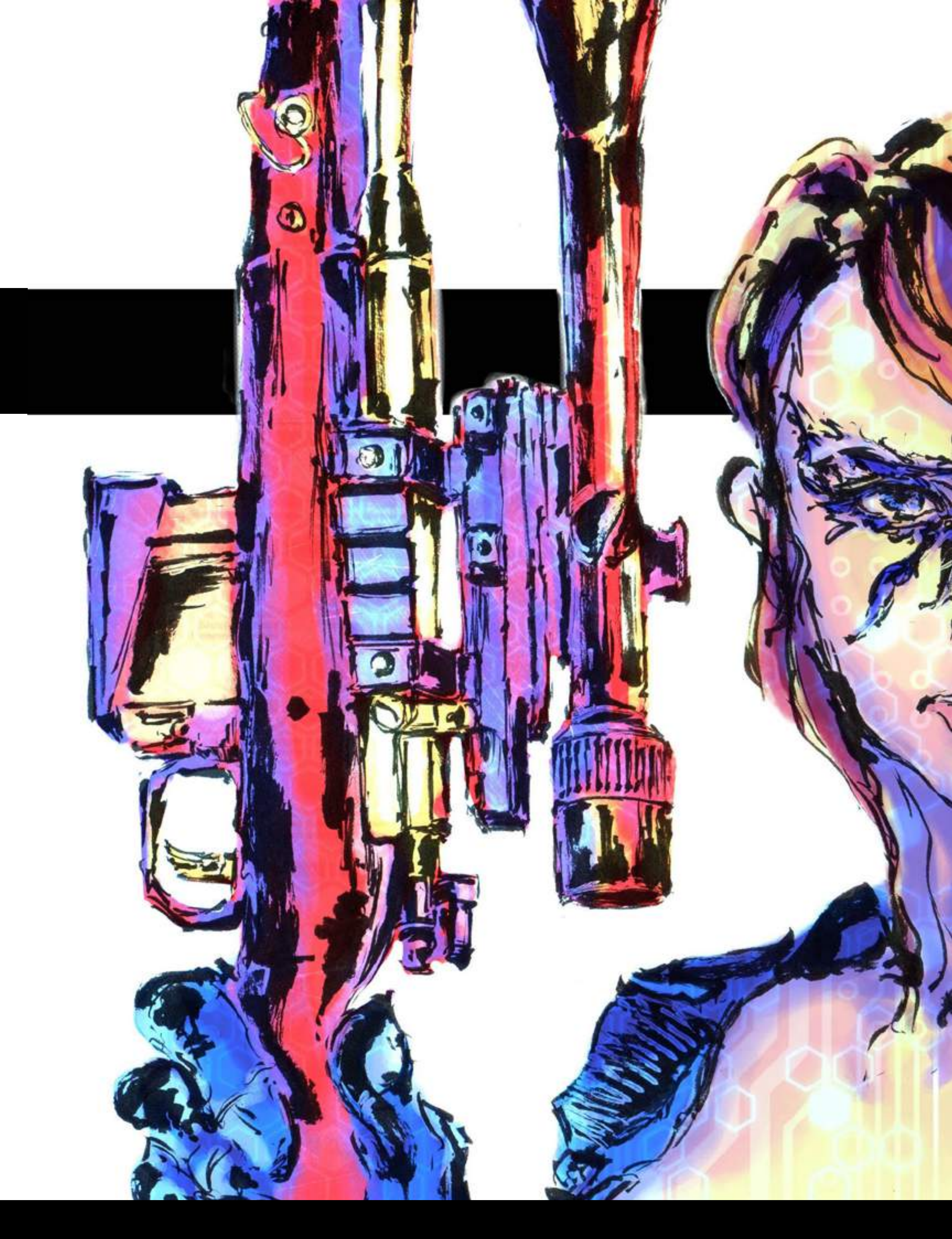
LA FECHA DE PUBLICACIÓN ES DETERMINANTE EN TODOS LOS CASOS.

riores y plasmándolos en tres párrafos, aunque el artículo fue publicado en una fecha anterior a todos los anteriores, a excepción de la crítica de Vandal, publicada el mismo día, 24 de agosto:

"Metal Gear Solid V: The Phantom Pain no solo es uno de los títulos más anhelados del año, sino el regreso de una de las franquicias más veneradas de la industria. Esta nueva entrega llega con su propio sello de diferenciación respecto a sus predecesores, lo que conlleva numerosas ventajas y ciertos inconvenientes. En cualquier caso, estamos delante de un título redondo, al nivel de las expectativas, y con numerosas horas de diversión en su interior.

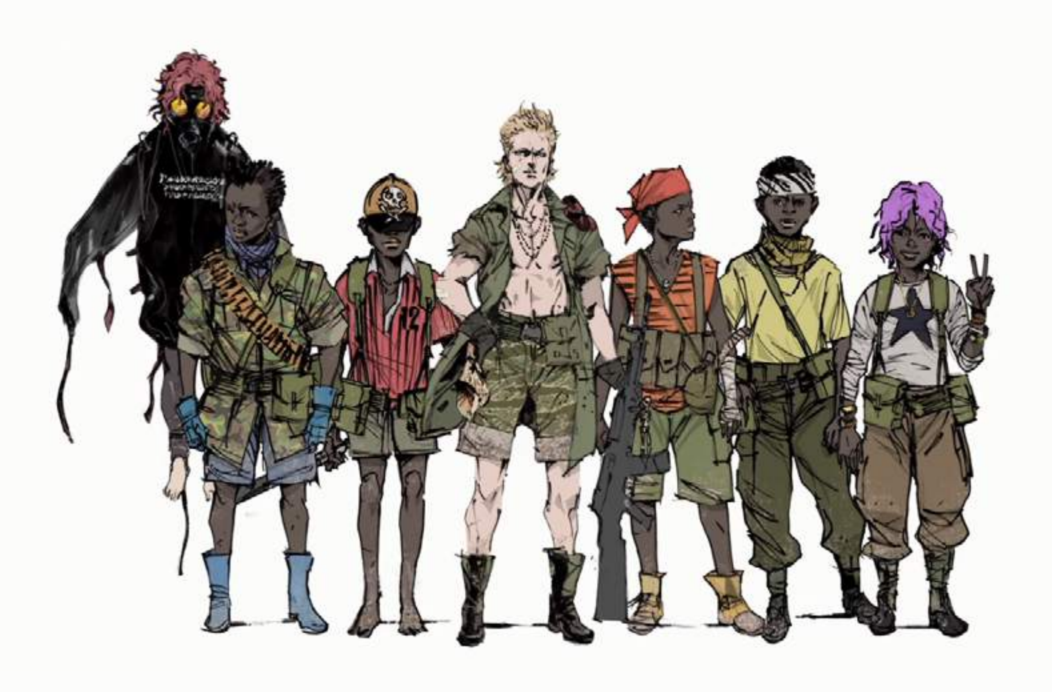
Su desarrollo ha sido largo y complejo. Se mostró por primera vez durante la gala de los Video Game Awards de 2012 de una forma un tanto peculiar. The Phantom Pain era, aparentemente una nueva IP desarrollada por un estudio novato llamado Moby Dick. La escena transcurría en un hospital en el que hacían acto de presencia diversos elementos fantasiosos que, sin duda, conseguían llamar la atención.

Finalmente, todo fue una treta 'Made in Kojima' para observar la reacción de la gente ante el título sin que supieran que verdaderamente se trataba de un nuevo Metal Gear Solid. No fue un trabajo en vano, ya que dicha secuencia en el hospital hace las funciones de prólogo en esta nueva entrega. Un aperitivo que poco tiene que ver con lo que ofrece el grueso de la aventura, pero que incluye numerosos elementos sorprendentes y particulares que consiguen no dejar indiferente,



"Quiet" de Zerojart, 2016.

EXISTE UNA INNEGABLE SEMEJANZA ENTRE LAS DIFERENTES CRÍTICAS DEL MISMO VIDEOJUEGO.



provocando que nos hagamos preguntas de lo que allí ocurre desde el minuto uno. (Fuente: IGN).

Con todo esto no queremos criticar de manera negativa los textos ni su calidad intrínseca e informativa, sino que queremos hacer ver a quien nos lea la innegable semejanza entre las diferentes críticas del mismo videojuego que realizan los portales informativos más visitados en España. De este hecho podemos extraer diferentes conclusiones, la primera de ella es más que evidente ¿Son necesarios siete críticas, seis de ellas muy parecidas, para un mismo videojuego en un país como el nuestro? Y otra, por supuesto, también evidente, si existen tantos medios dedicados a los videojuegos en nuestro país ¿No sería preferible un poco más de diversidad en sus conclusiones? ¿Diferentes puntos de vistas, diferentes argumentos o diferentes presentaciones? Cuatro de siete comienzan con anécdotas personales para introducir el artículo y los tres restantes anuncian la espera que ha tenido que sufrir hasta poder jugarlo.

Si nos detenemos en las notas, todos ellos le otorgan las máximas puntuaciones, 97, Obra maestra, 10, 10, Obra Maestra, Imprescindible, 9,8, Imprescindible y 9,5, increíble, Hobby Consolas, 3D Juegos, Meristation, Vida Extra, Vandal, Eurogamer e IGN respectivamente. Por supuesto, el juego debe merecerlo para alcanzar las mismas puntuaciones y alcanzando o rozando la perfección en todas sus puntuaciones. Sin embargo, en publicaciones extranjeras, como Polygon, publicado el día 27 de agosto, son más modestos y le arrojan únicamente un nueve (Fuente: Polygon). En el diario Washington Post (Fuente: Washington Post), cuya crítica fue publicada el día 25 de agosto, avisando en un epígrafe que es, por tanto, una copia de prensa que duró tan solo 4 días, algo que no sucede en el resto de críticas peninsulares publicadas antes del estreno del videojuego, el día 1 de septiembre, no añaden ningún valor numérico, sino que terminan su crítica reflejando los puntos negativos del juego:

"The Phantom Pain" is the summation of the shared history of a designer who wanted only to make something other than another sequel and the players who wanted another reason to return to a world he'd sold them on too well. "It doesn't feel like this is over," Big Boss says at one point in the game, "and I'll never be whole again." This kind of tortured

melodrama feels like the best possible ending for Kojima's biggest failure. No matter how exciting, offensive, or incoherent some of his turns have been, there has always been something beautifully true to life in his willingness to try." (Fuente: Washington Post). No son únicamente estos medios los que no otorgan al videojuego un 10 rotundo, sino que otras como Destructoid, Game Informer, GameTrailer o Metro arrojan cifras inferiores, aunque sobresalientes, a los calificativos hispanos (Fuente: Wikipedia). Resultando, de todo este baile de cifras, unos números totales en el agregador de 93 sobre 100 para la prensa y 82 sobre 100 para el público (Fuente: Metacritic). Unas cifras que desentonan por completo entre las puntuaciones arrojadas por la prensa y las arrojadas por los usuarios. Todo esto nos lleva a pensar en una idea ¿Por qué en España las cifras, en general, están más hinchadas que en las revistas de referencia estadounidenses?

Pasando a otro punto, queríamos acabar el artículo fijándonos en la contraposición del inicio, las conclusiones. Las revistas digitales peninsulares tienen la gentileza de ofrecer al lector las ideas que le han parecido mejor y peor del videojuego. Una forma sencilla y visual de resumir el texto. Para Hobby Consolas, lo mejor del juego es: *Libertad como no se ha visto nunca antes. El Fox Engine y la BSO deberían estar en un museo, y lo peor: No sorprende, y eso afecta a la emoción del argumento. La traducción deja mucho que desear,* finalizando con una pequeña valoración, algo atrevida, si me permitís la opinión personal: *"The Phantom pain es la Divina Comedia de los videojuegos, la mejor aventura de infiltración*

LAS NOTAS DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA ESTÁN MÁS HINCHADAS QUE EN EL RESTO DEL MUNDO.





LAS CONCLUSIONES, EN ALGUNAS OCASIONES, SON CONTRADICTORIAS Y ATREVIDAS.

que se ha hecho hasta la fecha y el GOTY 2015. Una auténtica obra maestra y una despedida perfecta para el hombre que vendió al mundo: Hideo Kojima." Para IGN España, en cambio, su conclusión en forma de epígrafes es:

"1. Magnífica redefinición del género de la infiltración bajo un esquema de mundo abierto.

2. Gran duración y profundidad de juego gracias a la inclusión, entre otros, de Mother Base.

3. Enorme rejugabilidad. Las misiones pueden completarse de muchas maneras.

4. Motivo argumental profundo y bien tratado.

5. El dolor es el gran protagonista.

6. Gráficamente sobresaliente y con personalidad.

7. La iluminación es sorprendente.

8. Acabado sensacional, sin ralentizaciones y apenas errores de programación.

9. Se echa de menos una mayor presencia de la trama en ciertas porciones del juego.

10. Hubiese sido sensacional haber disfrutado de algún escenario más."

Diez apreciaciones que se contradicen entre ellas mismas, como la dos y la nueve, donde una nos hablan de la profundidad de la trama y otra de la escasez de esta. O la primera y la diez, donde nos hablan de un mundo abierto como una de sus mejores bazas y después apunta que hubiera estado bien aportar más escenarios. En definitiva, apunta, como puntales del videojuego, a sus características

EN LAS CRÍTICAS PRIMAN LOS ASPECTOS TÉCNICOS SOBRE TODOS LOS DEMÁS.

técnicas, iluminación, acabado sensacional, etc., al igual que lo realizaba la anterior crítica, ya que los otros epígrafes, como hemos indicado, llegan a contradecirse entre ellos.

En el caso de Meristation, proponen una larga lista de epígrafes positivos, 16, y muy pocos negativos, 3. Entre la lista de los primeros podemos leer: *"MUCHAS SORPRESAS todavía desconocidas, incluso para la prensa..."* o *"La sensación al final del juego de estar delante de la verdadera Obra Maestra de Hideo Kojima"* resaltando, en definitiva, los logros técnicos. Su valoración final, algo más moderada que la de Hobby Consolas, aunque anima al jugador a comprarlo de manera cuasi obligatoria, reza:

"Una obra maestra que ha dominado su género para colocarse en la cima del mismo. Un coloso de su generación que seguirá siendo comentado y recordado en el futuro. La nota máxima no implica perfección, sino que es usada para señalar a un referente absoluto en el que los demás pueden y deben mirarse. Cómpratelo incluso si no te gusta el género (Nadie podrá decir que no tuviste Quake, Ultima Online o GTA III de turno)."

En la web Vida Extra, las valoraciones finales se reparten de manera equidistante, tres y tres, las positivas: *"Los detalles de jugabilidad que muestra cada dos pasos"*, *"La inclusión de los compañeros"* y *"Los giros de la historia son para enmarcar"* para terminar ofreciendo los negativos: *"Se pasa de lento en ciertos tramos"*, *"Con las cinemáticas han pasado de un extremo a otro"* y *"El juego está sin terminar y no sabemos qué pasará con el final definitivo"*. Son valoraciones mucho menos concretas que las anteriores y,



LA REPETICIÓN DE ESTRUCTURAS Y TÓPICOS EN LAS CRÍTICAS ES UN HECHO.

si tuviéramos que dar nuestra opinión personal, insuficiente ¿Os imagináis un libro tachado de obra maestra o imprescindible aunque no tenga ni se conozca su final? No como un hecho deliberado, sino como un fallo del creador. Aunque hemos de reconocer que estas valoraciones escapan de las habituales que ya hemos leído, donde los aspectos técnicos son los que más brillan.

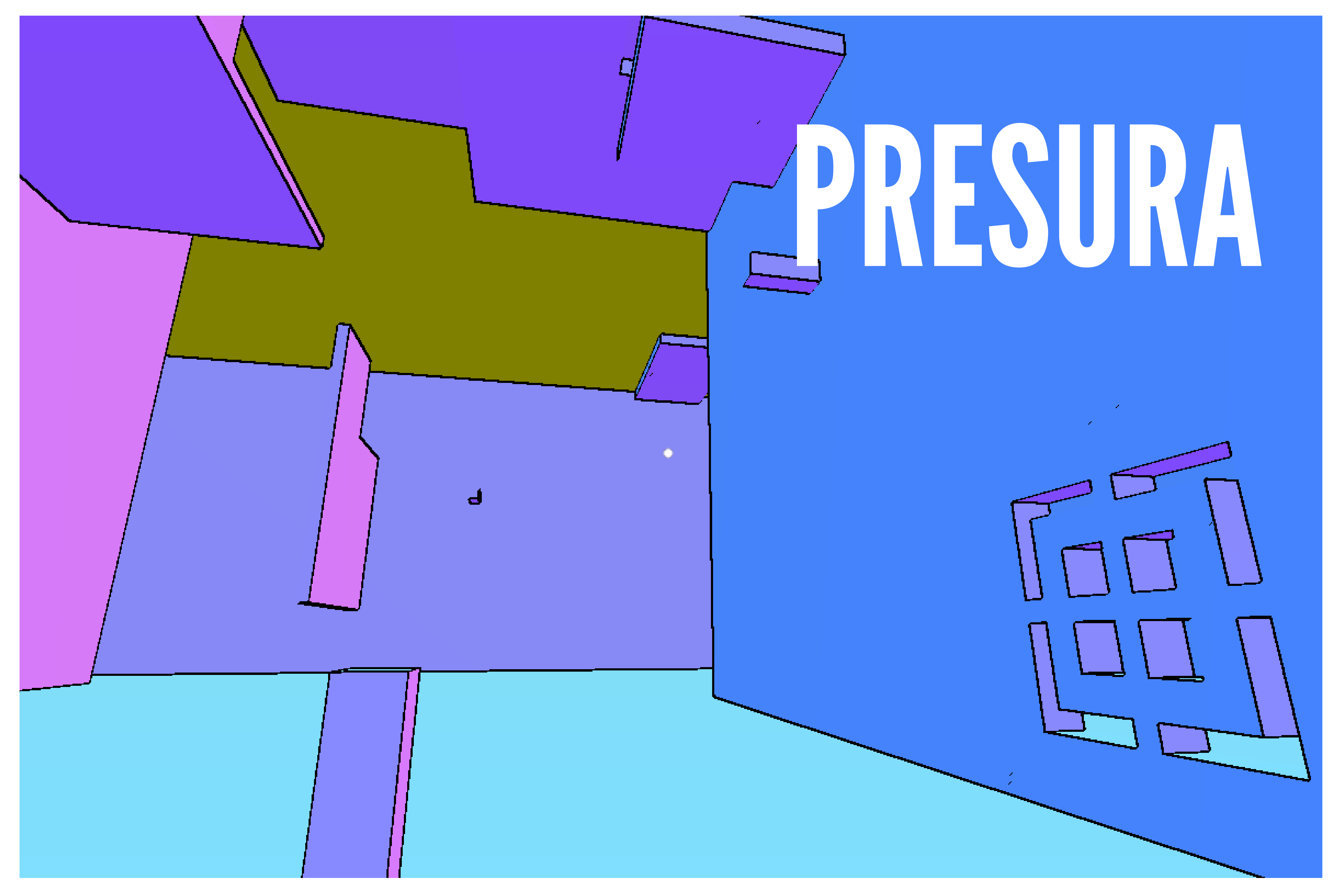
En Vandal no arrojan conclusiones en forma de frases, sino que desglosan de manera numérica los apartados del juego, Gráficos, Sonido, Jugabilidad y Diversión. Obviando la difícil tarea de juzgar la diversión, todas ellas son características técnicas, eliminando de un plumazo cualquier mención a trama, mensaje, etc., aspectos que, a la larga, son los que protege el usuario, ya que los gráficos o el sonido, en la industria del videojuego, quedan desfasados en apenas unos años de evolución técnica.

En Eurogamer escapan de estas pequeñas valoraciones que enjaulan cientos de palabras en una escasa decena y dejan que sea el lector quien arroje su propia conclusión después de leer el texto. Muy acorde al resto de publicaciones de referencia estadounidense. Sin embargo IGN España las destaca muy por encima del texto, con colores brillantes y fondos destacados. Para ellos, las mejores aportaciones del juego son: *"Infinitas posibilidades al encarar cada misión"*, *"El desarrollo de la Mother Base"*, *"Multitud de horas de juego en su interior"*, *"Apartado técnico excelente, con una estabilidad perfecta"*, *"Aborda temas polémicos con una brillantez particular"*, *"La trama es menos densa de lo habitual y esconde menos sorpresas"* y *"Puede decepcionar a los más acérrimos"*.

Si me permitís un gesto demagógico y casi hipócrita, comparemos estas conclusiones realizadas para un videojuego con las conclusiones que podríamos extraer de una crítica realizada para otras disciplinas culturales como la literatura o el cine. Imaginad, por un momento, que en una crítica literaria se hace mención a la calidad del papel o de la tinta utilizada en la impresión, imaginad que una película considerada una obra maestra por toda la prensa es tachada de tener una trama poco densa. Creo que todos estaríamos de acuerdo en arrebatar a esa película o a ese libro el calificativo de obra maestra.

En definitiva, con este texto no hemos querido criticar ni menospreciar el trabajo de nadie. Todas las críticas son extensas, ricas en detalles y menciones. Todas ellas tienen una carga de trabajo detrás muy respetable, sin embargo todas ellas se parecen demasiado, aunque es cierto que existen excepciones. Nosotros no hemos inventado nada, todo está en las referencias que hemos utilizado, todos los datos y comparaciones, porque esa es la intención que esconde este texto, hacer ver una realidad, la escasa diversidad que porta la prensa generalista de videojuegos en España, la repetición de estructuras en las críticas, la mayor y mejor apreciación del apartado técnico sobre el narrativo y las elevadas notas, perfectas en muchos casos, a productos que son considerados por la mayoría, como imperfectos.




PRESURA

ARTÍCULO.

LA CRÍTICA EN LA ENCRUCIJADA.

POR: FERNANDO PALACIOS DUESO.

La naturaleza del arte es eterna; pero nuestro tiempo, mal que nos pese, es limitado. Hete aquí la crítica: un proceso conceptual, mediado por el individuo, destinado a facilitar nuestro camino hacia la obra. Toda arte ha contado, en su evolución, con el apoyo y el ataque de la crítica; y sus formas, de modo inconsciente, han resultado siempre reflejar la calidad de la misma.

La del videojuego, madura ya en su trayectoria, alardea hoy de una cobertura total: cada lanzamiento, título y entrega disponen ya de un desarrollo al uso. Y sin embargo, la mayoría de lo que se escribe dista mucho de valerse como crítica. El resultado real es más similar al análisis comercial que a un esfuerzo consciente por evolucionar el medio.

"Inside" de Playdead, 2016. Ganador del "Game Critic Award" en la categoría de mejor juego independiente del E3 2016.

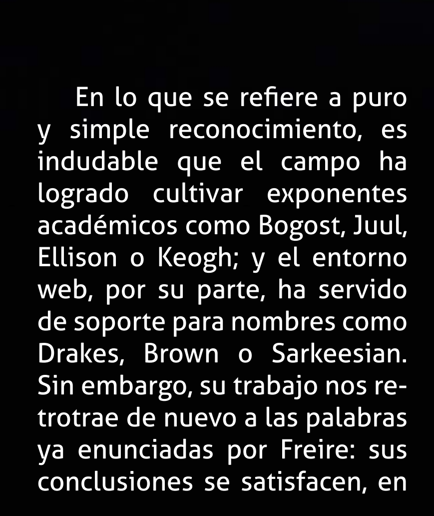
AÚN SE CONFUNDEN LOS TÉRMINOS CRÍTICA Y ANÁLISIS.



Las causas son múltiples. Algunos señalan a la necesidad de aclarar algunas definiciones: en opinión de Diego Freire, la mezcolanza entre términos como crítica y análisis ha acabado por generar una confusión sobre su naturaleza. En su introducción a la "Semana de la Crítica" de "indie-o-rama", Freire estableció la metáfora del análisis como un proceso similar al trabajo del forense: es decir, de aquel que disecciona una fuente. La crítica, sin embargo, estaría más destinada a extraer una concepción última del videojuego: una valoración, esto es, en relación a su cualidad de obra.

Freire lamentó, por tanto, que la mayoría de análisis se estancasen en un primer estadio, sin pasar a la inmersión real en el producto. Nada nuevo, al fin y al cabo: Chuck Klosterman ya evidenció este hecho hace 10 años en su controvertido "The Lester Bangs of Videogames", donde criticó la naturaleza expositiva de las diversas "reviews" y análisis, más dirigidas a predecir el éxito del videojuego que a sumergirse en su experiencia.

Recordemos que, por aquél entonces, los ejemplos más punzantes seguían siendo medios como IGN o Game Informer, dirigidos en su mayoría por intereses corporativos. A ojos de Klosterman, la crítica de videojuegos no contaba entonces con su particular Pauline Kael o Lester Bangs, ni lo haría jamás, en tanto que mantuviese sus lazos con la industria. Hoy en día, y aunque la situación ha mejorado de forma notable, aún sería discutible la existencia de una figura similar en la crítica del medio.



En lo que se refiere a puro y simple reconocimiento, es indudable que el campo ha logrado cultivar exponentes académicos como Bogost, Juul, Ellison o Keogh; y el entorno web, por su parte, ha servido de soporte para nombres como Drakes, Brown o Sarkeesian. Sin embargo, su trabajo nos retrotrae de nuevo a las palabras ya enunciadas por Freire: sus conclusiones se satisfacen, en su mayoría, con la realización de agendas personales y/o enunciados abstractos. Todos estos creadores son más analistas que críticos; y sus ideas, aunque inestimables, no dirigen sus esfuerzos a calmar al jugador en busca de consejo.

La crítica del videojuego, su valoración real, sigue estando ausente.

Su pariente más cercano, omnipresente en la prensa "mainstream", son las puntuaciones: durante la mayor parte de su existencia, la medición de calidad se ha organizado alrededor de notas en escala, simples de organizar y fáciles de contraponer. Esta fijación hacia lo numérico, sin embargo, nos ha acabado llevando hacia las postrimerías en las que se hunden el resto de críticas: las de una organización simple y absurda, fuertemente mediada por la industria, e incapaz de reflejar las sutilezas artísticas.

El valor analítico de un número es limitado en sí mismo, más aún cuando engloba la calidad de una experiencia por entero. ¿Cómo compensar la excelencia de un ámbito, cuando se combina con la mediocridad de otro? ¿Cómo valorar la puntuación producto en relación con su contexto? ¿Y con el de títulos anteriores? ¿Es un 10 eterno, o puede cambiar en relación con la historia?

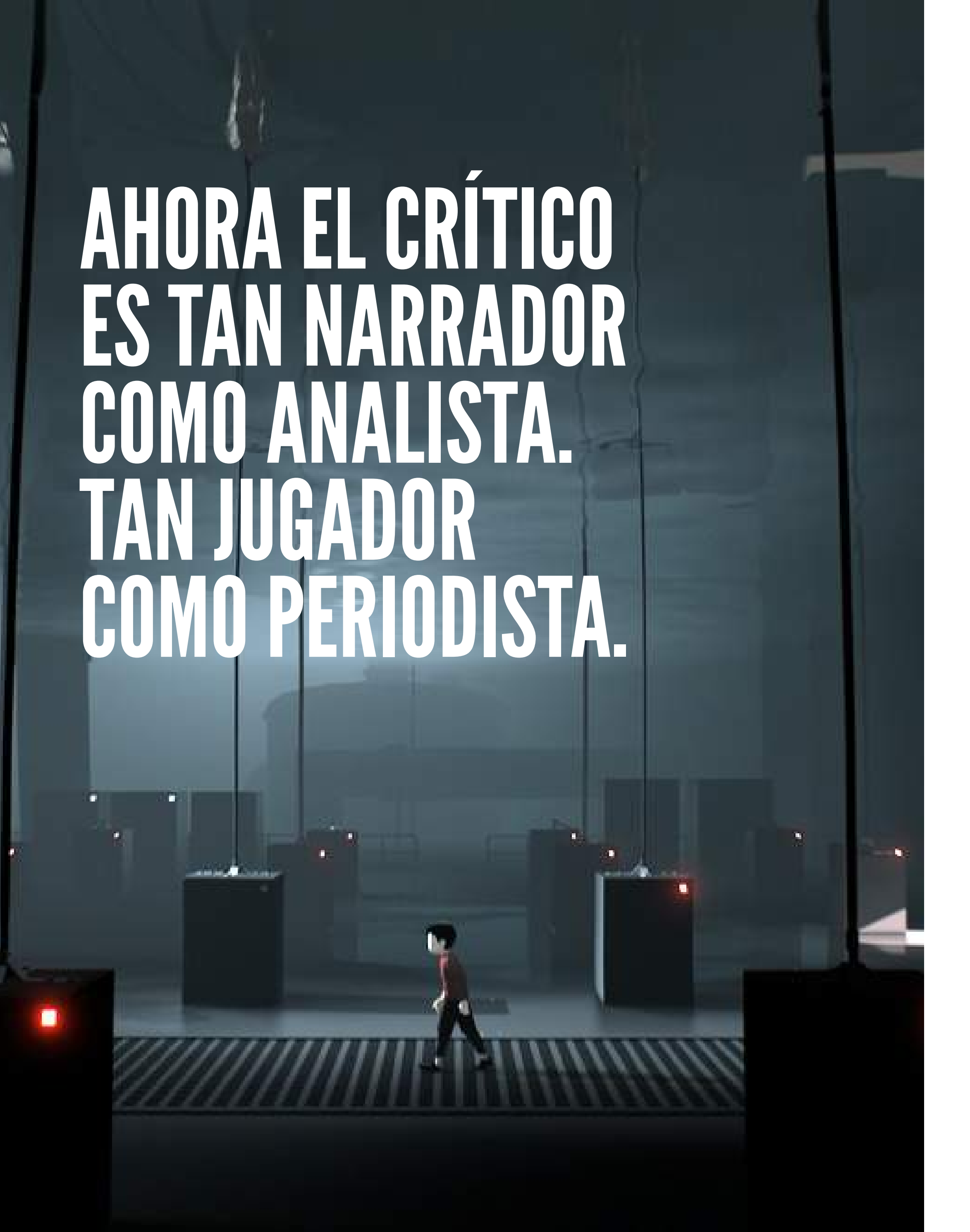
Las medidas adoptadas por la prensa, en la mayoría de ocasiones, han tomado la forma de análisis fragmentados: gráficos por un lado, mecánicas por otro, etc. Este método, sin embargo, no da como conclusión una visión completa del título, ni atiende a la relación entre los diferentes apartados. A causa de ello, la evolución gráfica parece ser hoy el único argumento de interés, expandiéndose en un debate generacional reducido al absurdo.

LA PRENSA HA TOMADO COMO HÁBITO LA FORMA DE ANÁLISIS FRAGMENTADO.



Volviendo a Klosterman, parece obvio que "todo está construido alrededor del consumismo". Los "Call of Duty" son cada vez más realistas, (si omitimos sus fantasías futuristas), pero, ¿a dónde nos lleva el realismo? ¿Qué nos aporta? ¿Es suficiente el mero preciosismo para asegurar altas puntuaciones? Recordemos que la perfección visual es inútil en sí misma: la pintura consiguió alcanzarla hace ya más de mil años, y sin embargo, sus esfuerzos no cesaron en aquél punto. La belleza no es despreciable, (nada más lejos), pero sus formas resultan vacías si no van acompañadas de un significado estético definido.

La obsesión del videojuego contemporáneo por el realismo no es una pulsión estética, sino económica: es decir, un reflejo del "marketing". La crítica, por tanto, había de reflejar este aspecto, convirtiéndose en una herramienta más de las desarrolladoras, sin efectuar el debido uso de su poder como mediador.



Para cultivar una versión superior, la obligación del crítico será la de excavar en el producto. Para ello le será necesario, según Naomi Alderman, ampliar su vocabulario. En su artículo de 2012 "Why are we still so bad at talking about video games?", Alderman hundió el dedo en una llaga bien conocida: a pesar de la visible evolución de los videojuegos en su forma, la de su prensa había sido casi inexistente.

El vocabulario de los redactores seguía centrándose en formas y conclusiones simples, satisfaciendo sus objetivos en la enumeración de sus características. Un análisis completo, sin embargo, requiere de una concepción más compleja. El crítico del videojuego necesita adoptar ahora el papel del músico, narrador y artista; centrando su visión, según Alderman, en aquellos puntos que resulten "interesantes", siendo capaz de señalar, u omitir, aquellos que no lo sean.

La necesidad de esta nueva multiplicidad de funciones, sin embargo, no ha resultado obvia hasta la llegada de una nueva clase de videojuego, protagonizada en sus primeras formas por títulos más centrados en la experiencia que en la mera jugabilidad. El videojuego, en su paso hacia la madurez y la independencia, parece haber rascado una potencialidad extensísima: la de su concepción, aunque suene absurdo, como simple soporte. Como medio, esto es, capaz de sostener consideraciones superiores al mero entretenimiento.

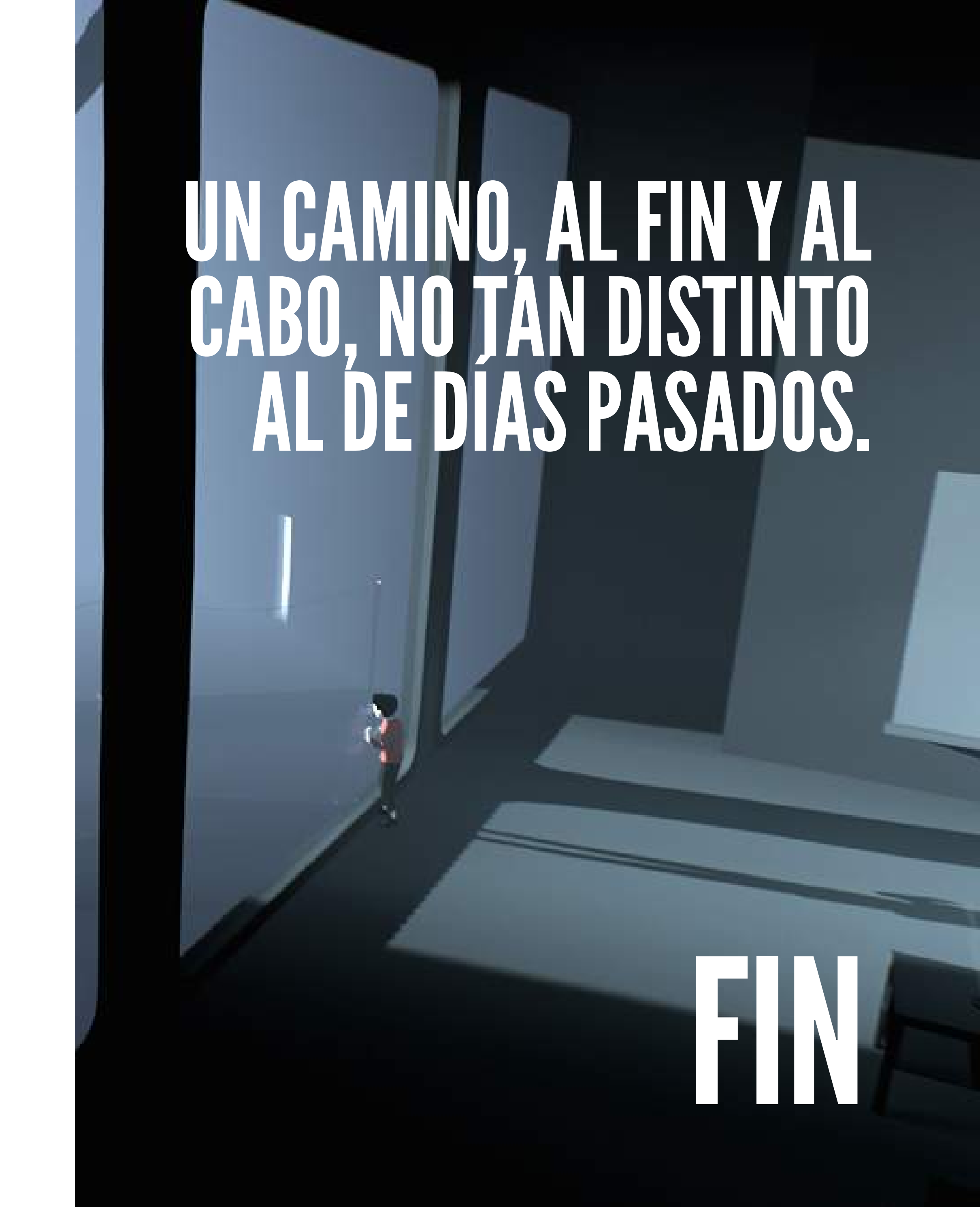
La aparente simplicidad de esta idea podría llevar a muchos exponentes de la vieja guardia hacia la indignación, el rechazo o la oposición; poco importa, sin embargo, teniendo en cuenta que títulos como "Orchids to dusk" son cada vez más abundantes. Esta postura, no obstante, también nos obligaría a reconsiderar la función del periodista: pero es aquí, sin embargo, donde su visión resulta especialmente necesaria. En esta nueva encrucijada, la palabra puede por fin liberarse, sumergirse, y atacar al producto de la forma que más le convenga. Ahora el crítico es tan narrador como analista; y tan jugador, en fin, como periodista.

Kieron Gillien ya predijo una revolución similar hace más de 10 años con su manifiesto “The New Games Journalism”, en un claro guiño a la corriente homónima bautizada por las teclas de Wolfe y Talese. Pero es que las similitudes van más allá de su apodo: para Gillien, el camino a seguir tomaba entonces la forma de un periodismo profundo y “gonzo”, un proceso de narración involucrada. Ejemplos como el famosísimo “Bow Nigger” de Ian Shanahanm, o el menos conocido “A Rape in Cyberspace” de Julian Dibbel, ya demostraron entonces la validez de su propuesta.

El objetivo del crítico, declaraba Gillien, era el de “describir un lugar que no existe fuera de la cabeza del jugador”. Éste era un punto esencial: la descripción subjetiva de culturas, distracciones y memorias, pero no de las existentes en el producto en sí, sino de las originadas por su reflejo en nuestra propia consciencia. Gillien, además, señaló una cualidad imprescindible de la nueva crítica de videojuegos: su lectura debería resultar interesante para todo el mundo, y no solo para el aficionado. Si los videojuegos se embarcaban ahora en el retrato de problemas existenciales, la crítica se veía obligada a seguirlos, sumergiéndose en la complejísima, misteriosa y aterradora experiencia humana.

Los videojuegos, según Gillien, podrían entenderse como una una especie de alucinógeno digital; y su crítica, hasta ahora, como una mera descripción de su funcionamiento. En palabras de Gillien, la nueva crítica debería ufanarse en describir y analizar la respuesta del jugador, y no sólo las mecánicas que llevasen a ella.

Al fin y al cabo, ¿qué mejor función que la de cronista hacia el destino inexplorado?




PRESURA

ARTÍCULO:

“PAPERS, PLEASE” Y LA BANALIDAD DEL MAL.

El juego de Lucas Pope, tristemente, se encuentra más de actualidad que nunca por culpa de la crisis de refugiados del Medio Oriente.

Por fin, tras mucho sufrir, conseguiste los papeles necesarios para poder acceder a Arstotzka. Te aproximas nervioso a la aduana, tiemblas de emoción al pensar en el reencuentro con tus hijos, con tu mujer y el resto de tu familia. Una sonrisa aparece en tu rostro mientras entregas los documentos al encargado de la frontera. Observas como los mira con detenimiento, alza la mirada y mira tu cara, la compara con la correspondiente en el pasaporte, piensas que nada puede fallar, aquellos hombres que te ayudaron a conseguir todo lo necesario eran legales. El hombre, tras la aduana, sonríe levemente, tu alma está en vilo, toda tu vida depende de las palabras que pronuncie aquel hombre tras la valla. Sin dar crédito miras tu pasaporte, un sello rojo es lo único que alcanzas a ver. Han denegado tu entrada a Arstotzka.



Al parecer la imagen del pasaporte no concuerda con tu aspecto actual, le ruegas implorándole que piense, las personas cambian con la edad, han pasado muchos años desde que tomó aquella foto. El guardia es inflexible, cansado de escucharte avisa a un soldado, este se acerca, pregunta al encargado de la aduana, te señalan y te apartan de ahí. Se cierran las puertas de tu país y con ellas las de tu futuro y todo debido a un funcionario gris.

El título que aquí nos ocupa, "Papers , Please" (íd.; Lucas Pope, 2012), pone al jugador precisamente en la piel de ese funcionario que niega o acepta la entrada de emigrantes en la gran nación de Arstotzka. A través de una mecánica original basada en un puzle que se va complicando cada vez más, el jugador tendrá que saber relacionar los datos de la información que portan los emigrantes para compararlos con los requisitos que el gobierno ha establecido para ese día. Los requisitos nunca serán los mismos y cambiarán dependiendo de las necesidades del estado. Unos días, debido a un atentado, las condiciones de entrada se verán endurecidas y otras veces serán más relajadas y permitirán el paso de muchos más habitantes. Sin embargo la última decisión siempre estará en las manos del jugador, aunque tendrá que aceptar las decisiones de sus acto.Al final de cada día de trabajo el jugador verá sus progresos y el salario recibido por su trabajo .

AL FINAL DEL DÍA EL JUGADOR SERÁ EXAIMNADO.



EL JUEGO DE LUCAS POPE ES YA UN CLÁSICO.

Y un referente para muchos otros juegos que han copiado su estilo y mecánicas.

Tendrá que administrar para poder pagar la renta, calefacción y comida de su familia, resintiéndose su salud si el jugador obvia sus responsabilidades para con ellos. El problema proviene del escaso salario que recibe el jugador obligándole en muchas ocasiones a tener que decidir que prefiere ¿Que su familia pase frío y pueda comer o pase hambre pero al menos esté caliente? Todas estas dudas serán el pan de cada día de nuestro personaje. Este gris panorama se verá aún más ensombrecido si falla en su cometido y permite la entrada de criminales o simplemente emigrantes sin los papeles en orden, entonces las autoridades competentes impondrán severas multas y podrá incluso arrojar al personaje a la cárcel, finalizando la partida.

La obra de Lucas Pope es ya de por sí una propuesta realmente adictiva que ha recibido el aplauso tanto del público como la crítica. El aspecto gráfico es simple y atractivo basado en un ambiente pixelado con un regusto comunista.

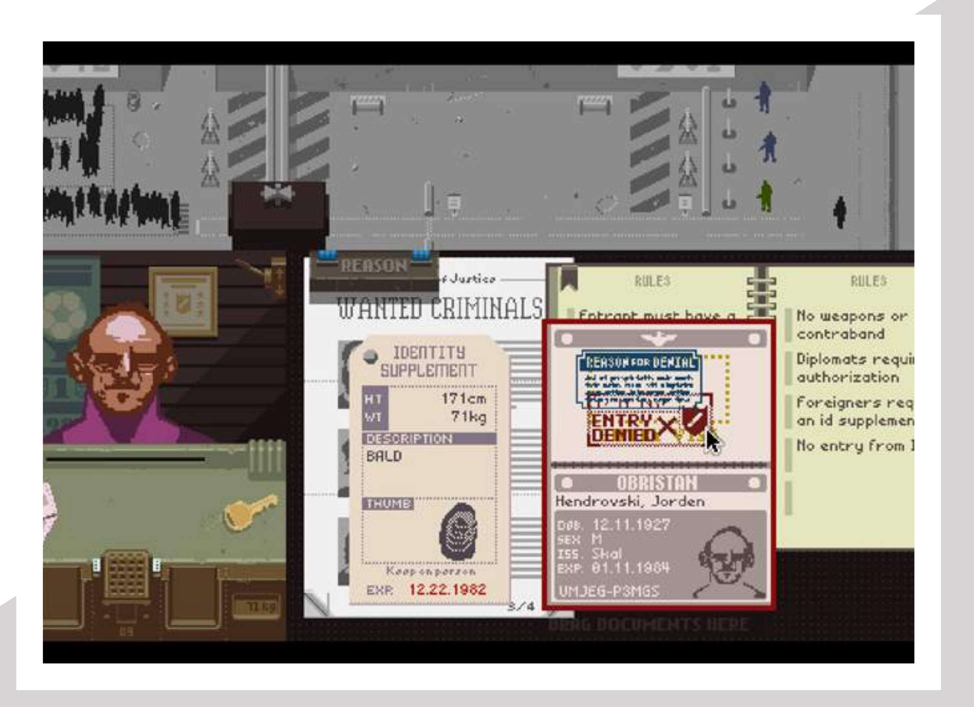
A nadie engaña que el título es una referencia clara a la Alemania del Este años antes de la caída del Muro de Berlín. Sin duda es un logro mayúsculo conseguir hacer divertido e incluso adictivo el trabajo de un funcionario de oficina, demostrando que si la mecánica y la narrativa están realmente inspiradas, cualquier aspecto de nuestra vida cotidiana puede convertirse en un juego de gran valor como en este caso.

¡GLORIA A AROTZKA!

A nadie engaña que el juego es una crítica salvaje a los regímenes totalitarios y sus políticas de extranjería. Crítica muy de actualidad hoy en día.

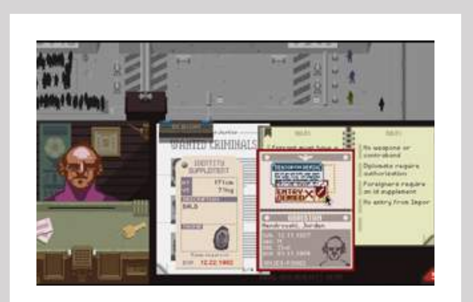
Sin embargo el punto anterior llama poderosamente la atención. Todas las buenas críticas, las recomendaciones y excelentes ventas están siendo dirigidas, no lo olvidemos, hacia un juego que pone al jugador en la piel de un gris funcionario que decide sobre el futuro e incluso sobre la vida y la muerte de los emigrantes que se dirigen a él, pudiendo actuar de manera completamente arbitraria o seguir estrictamente las órdenes que un gobierno totalitario le ha dado. Y todo esto hecho un juego, un acto que inmediatamente dulcifica e idealiza la atroz tarea que está llevando a cabo el jugador y sobre el que no se llega a reflexionar ¿Pero, es esto malo o bueno? Este título concuerda a la perfección con el concepto de la banalidad del mal.

Esta expresión fue creada por Hannah Harendt (1905 – 1975) en su obra Eichmann en Jerusalén; Un informe sobre la banalidad del mal (1961) y define a los individuos que actúan dentro de las reglas del sistema al que pertenecen sin reflexionar sobre sus actos. En concreto esta frase fue dirigida a describir la actuación del antiguo Teniente Coronal de las SS Adolf Eichmann durante su proceso judicial en Jerusalén tras ser capturado por el Mosad en Argentina en el año 1961.

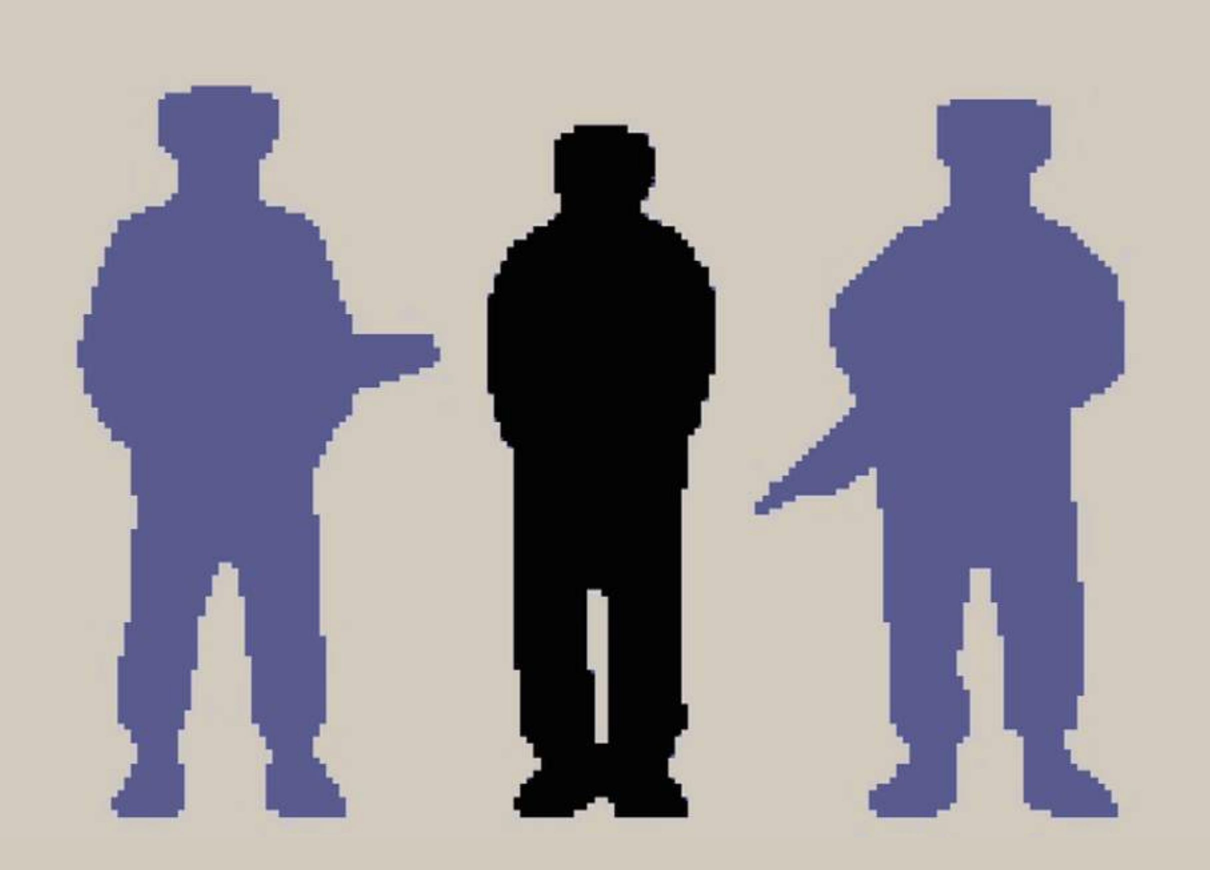












HANNA HARENDT

Es conocida por haber acuñado el concepto "banalidad del mal" en su obra "Eichmann en Jerusalén".

Sin embargo esta teoría o concepto alcanzó la popularidad y la certeza debido al experimento realizado por Stanley Milgram en la cárcel de Stanford, quien dio la razón a la filósofa política alemana. Y en definitiva, ¿no es nuestro personaje en "Papers , Please" un individuo que actúa dentro de un sistema siguiendo órdenes sin preguntarse sobre las consecuencias de sus actos? Queremos pensar que sí, debido a una serie de argumentos que la misma Harendt utilizó para llegar a sus conclusiones.





EICHMANN ACEPTABA SIN PENSAR LAS ÓRDENES.

La primera causa que llevó a la judía alemana a creer que Harendt no era intrínsecamente malo era que afirmaba que únicamente seguía órdenes siguiendo el imperativo categórico de Kant, solo que mal aplicado, ya que en lugar de ser él, Eichmann, su propio legislador, aceptó que Hitler era el único legislador y por tanto no podía cambiar ni hacer nada para contradecirle. Esto mismo ocurre en "Papers , Please" donde el funcionario de aduana mantiene con regla de hierro las órdenes que le brindan todas las mañanas al comenzar su jornada y que aplica férreamente en todos los nuevos emigrantes que desean entrar en la gran Arstotzka. El segundo argumento se escinde del anterior, si Eichmann aceptaba como obligatorias todas las órdenes de Hitler era porque era incapaz de pensar por sí mismo. Harendt estableció este punto aludiendo a que el nazi únicamente podía expresarse a través de frases tópicas y clichés. En el título que nos ocupa este argumento es más que evidente en sus primeros companses. La primera frase que el jugador oirá será "Papers , Please" y la oirá a lo largo del juego una gran cantidad de veces llegando a convertirse incluso en un mantra, dando la sensación de que no estamos ante una persona de carne y hueso, sino ante una máquina que ejerce y lleva a la práctica todas las órdenes que les son dadas.

Otra de las causas que llevaron a pensar a Harendt en la banalidad del mal fue la escasa inteligencia que demostraba el procesado. En muchas ocasiones cuando se le preguntó por su formación intentaba evitar la pregunta y obviar la respuesta, ruborizándose en el proceso. Sin ánimo de ofender a nadie, es obvio que para ejercer un trabajo administrativo en un aduana no se requieren habilidades destacadas o estudios superiores muy específicos.

SI TODOS LO HACEN ¿POR QUÉ NO YO?

El cuarto argumento que seleccionaremos para esta entrada de todos los que Harendt estableció para juzgar al Teniente Coronel de las SS es la simple expresión "Si todos lo hacen, ¿por qué yo no? El título de Lucas Pope no nos la da a entender, sin embargo podemos extraer de la ambientación del título que existen otras aduanas y que la sociedad, o al menos el gobierno que rige dicha sociedad, no está en contra y se muestra benevolente con las acciones que el jugador lleva a cabo dentro de la gris garita donde desarrollo su trabajo. Por tanto, ¿está haciendo algo malo? Por supuesto que no, especialmente si en el contexto social donde desarrolla tales acciones no las considera negativas, sino todo lo contrario, por tanto dentro de su comunidad no está haciendo el mal, sino el bien.

El cuarto argumento de Hanna Harendt fue esta simple pregunta.

Por último, la última conclusión o epílogo que realizó la filósofa alemana sobre el antiguo nazi fueron los análisis psicológicos que se le realizaron al alemán intentado establecer que se encontraban ante un psicópata o al menos encontrar una excusa válida para determinar su conocimiento genocida (Heichmann fue el encargado directo de aplicar la Solución Final en Polonia además de ser el supervisor principal de los transportes de prisioneros a los Campos de Concentración en todo el territorio regido por el III Reich). Sin embargo no encontraron nada salvo la más absoluta normalidad dentro del comportamiento del nazi.



Todas estas conclusiones llevaron a la filósofa a pensar que en realidad no se trataba de un hombre malvado en sí mismo, sino a un simple hombre que llevaba a cabo las órdenes que le eran dadas sin preguntarse sobre ellas, incluso si chocaban o entraban en conflicto con sus propias convicciones personales. Esto mismo es lo que lleva a cabo el oficinista de "Papers , Please" y por ende el propio jugador que lo maneja, por tanto ¿Somos intrínsecamente malvados los que hemos jugado e incluso nos hemos divertido con "Papers , Please"? La respuesta queda a vuestra elección. Lo que es evidente es que el título como videojuego es una propuesta sólida, muy adictiva y endiabladamente divertida.

En el comportamiento del nazi no encontraron nada más que la absoluta normalidad.

HARENDT NO ESTABA ANTE UN HOMBRE MALVADO.



Your entire family is gone.




PRESURA
ARSTOTZKA

CRÉDITOS:

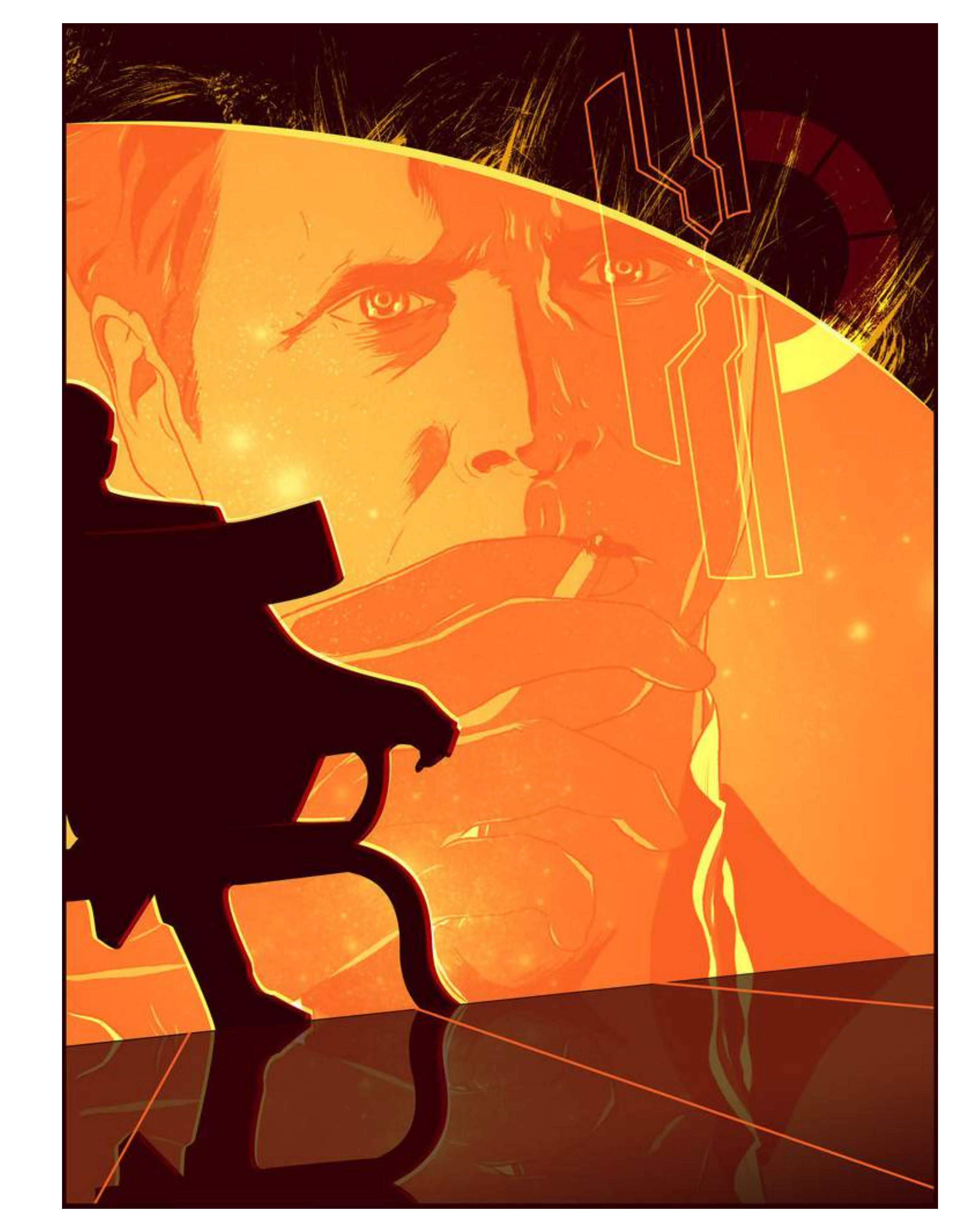
REVISTA PRESURA.

Las imágenes que ilustran los artículos o bien son imágenes promocionales de los juegos mentados y por lo tanto todos sus derechos son de sus legales propietarios o es la obra de portada, trabajo de Cossimo Galuzzi. Las demás se encuentran alojadas en determinadas páginas promocionales con libre uso. Las imágenes de las portadas interiores son obra de William Chyr y la contraportada (siguiente página) de Anna Khlystova.

Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859. Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.

Diseño de portada, revista y maquetación: Alberto Venegas Ramos.







cc
BY
NC